GAMEREPORT

MUNDOS DE FANTASÍA

GUERREROS DE CRISTAL

#7
FEBRERO
2015

El camino de la espada

por Víctor Paredes

En GameReport, todos llevamos a un pequeño aventurero en nuestro interior que ansía probar su valía frente a mundos desconocidos, desafiando las leyes de la física y la realidad en sí misma. Estos mundos, repletos de peligros, no tratan de temáticas futuristas, sino que se centran en una época ya pasada, donde la magia y el acero hacen poderosas a las criaturas que saben controlarlos; también a los hombres de a pie que deciden abandonar la seguridad de los pueblos y las grandes ciudades atraídos por la fama, las riquezas y las leyendas, arriesgando sus vidas en un intento por alcanzar sus ambiciones casi siempre vano, pues muy pocos logran hacerlo en tierras hostiles donde el más mínimo error supone la muerte.

Para este número, hemos decidido ponernos nuestras armaduras —aunque algunos siguen prefiriendo el ligero cuero tachonado— y blandir nuestras mejores armas para rendir un merecido homenaje a la fantasía medieval y acompañar a todos aquellos lectores que decidan embarcarse en esta hazaña, el séptimo número de GameReport. He de advertir, antes que nada, que las siguientes páginas sólo están hechas para aquellos que verdaderamente pretendan demostrar su potencial, ya que una vez empiece la aventura no habrá vuelta atrás. Y aunque estéis acompañados por estos curtidos redactores, entrenados en el arte de ejecutar criaturas horribles que asolan hasta el más recóndito lugar y aparecen en las peores pesadillas de cualquier ser, serán mortales para aquellos que no sepan plantarles cara; un noble reto, en cambio, para los que sí. En cualquier caso, no hay que temer todo aquello que pueda encontrarse en el camino, pues también hallaréis seres mágicos y amigables, que no guardan rencor alguno al ser humano o que literalmente no conocen su existencia, y podrían sentir el irrefrenable instinto de acompañaros en su gesta por infinidad de motivos. Elegid vuestra propia aventura.

Sea cual sea vuestra ambición, prometemos que tras esta gesta se encuentra el conocimiento. Quizás os incite a embarcaros en otras aventuras por vuestra cuenta, acompañados por un grupo bastante característico de personajes que pueden incluso provenir de razas de las que no habréis oído hablar en vuestras vidas; si sobrevivís lo suficiente, vuestras hazañas quizás sean cantadas por reconocidos bardos, transmitiéndolas de generación en generación hasta que vuestros nombres lleguen a alcanzar notoriedad, obteniendo como resultado que muchos tiemblen al pronunciarlos —o les rechinen los dientes al escucharlos—, y forjando así una nueva edad de héroes. Además, quizás lleguéis a ser propietarios de grandes riquezas, artefactos y armas de gran poder, ansiados por todo aquél que sepa de su existencia; o puede que decidáis transitar la senda del conocimiento y lanzamiento de conjuros, llegando hasta límites insospechados en el campo de la magia, del ilusionismo, aprendiendo hechizos devastadores que sólo los más poderosos magos han sido capaces de domeñar, aquéllos que no se muestran al ojo de cualquiera.

El fragor de la batalla nos llama a permanecer de pie cuando los otros caen…

GAMEREPORT

Equipo

Redactor, Coordinador	Israel Fernández *@ProggerXXI*
Redactor, Community Manager	Fernando Porta *@ferporbar*
Redactor, PR	David Molina *@EkonMolina*
Redactor, Revisor	Pablo Saiz de Quevedo *@Pequeo_Perdedor*
Redactor, Revisor	Pedro J. Martínez *@LoquoPJ*
Redactores	Alejandro Patiño *@_Ayate_*
	Juanma García *@Enigmahate*
	Víctor Paredes *@ViWalls*
Director de Arte	Miguel Sanz *@Vlanco*
Diseñador, ilustrador	Miquel Rodríguez *@Pollomuerto*
Diseñador, ilustrador	Ezequiel Sona *@Ezekmt*
Colaboradores	Sergio Ruiz *@pepinillguerrer*
	Rafael de las Cuevas *@rafadelascuevas*
	Mir Santos *@mierdamir*

Contacto

www.gamereport.es
info@gamereport.es
@GameReport_ES

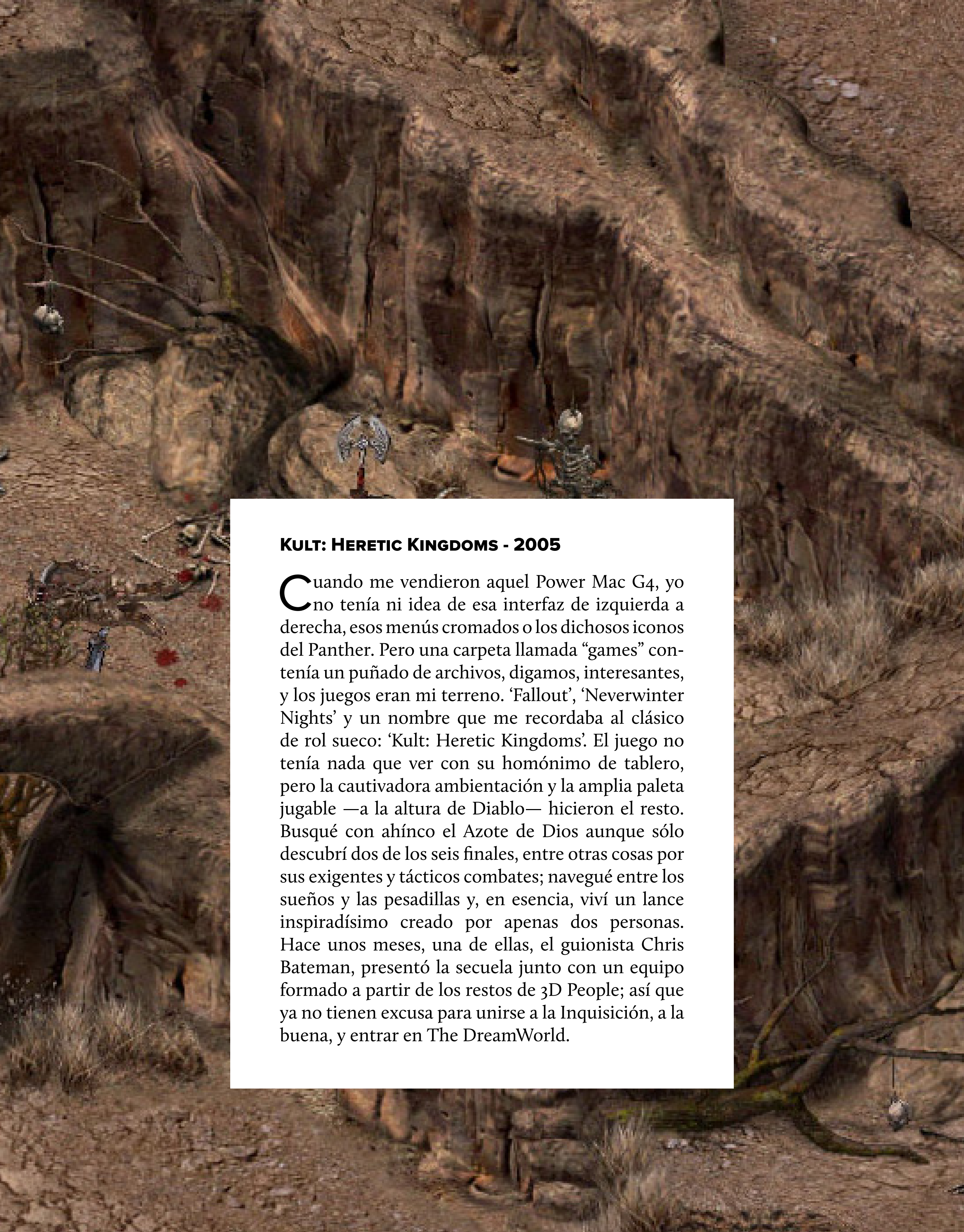
Contenidos

#7
FEBRERO
2015

Cinco reinos olvidados por el hombre

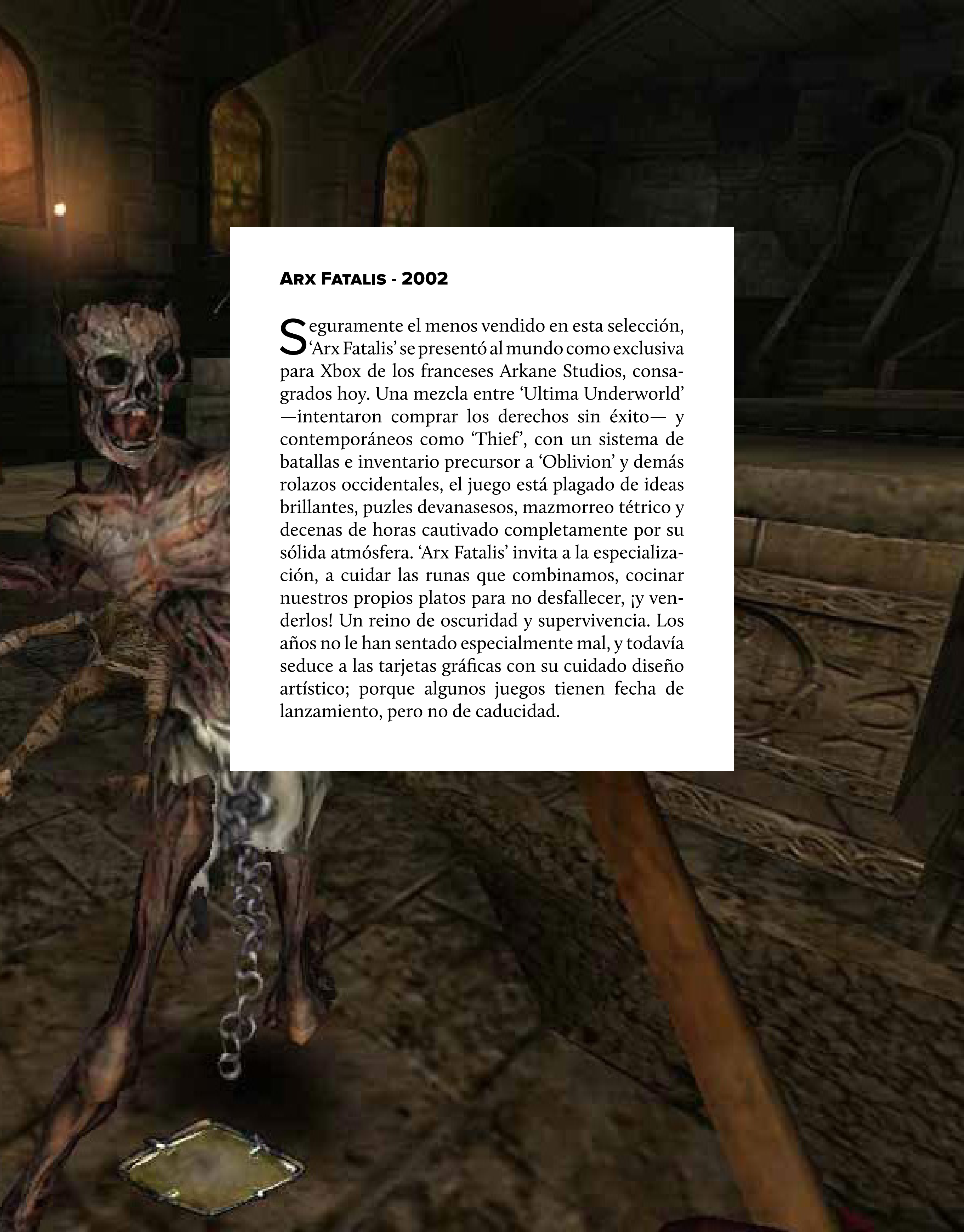
por Israel Fernández

Rol, del francés *rôle*, y éste del latín *rotula*, comprende el papel, modelo o función de un sujeto. El rol requiere un posicionamiento consciente, asumir como propios aquellos rasgos identificativos de algo que no nos pertenece hasta hacerlo nuestro. En este caso, todo videojuego es una perversión, una doble ficción y no tanto una simulación como un simulacro. Un juego lleva adscrita la interpretación artificial de algo imaginado —aunque hay pocas cosas más reales que la imaginación— y, por tanto, todo juego es un juego de rol. El azar se circunscribe bajo los números, lo exótico adquiere cotidianeidad, y los demonios se subliman; empuñamos báculos o arcabuces de dinamita sobre la promesa de la aventura, alimentados por leyendas que algún día fueron realidad vivida. Y todos esos mundos de rol no fueron creados para el abandono. Siento que, debajo del código, botan civilizaciones enteras dispuestas a ser escuchadas frente a su extinción. Desde 'Brightis' hasta 'Lufia', desde 'Grandia' hasta 'Vagrant Story', desde la saga 'Etrian Oddysey' a la 'Atelier', internet está lleno de listas de juegos a la sombra, piezas maltratadas y joyas subterráneas. Es imposible hacer justicia por enumeración, pero conviene empezar por alguna parte. Aquí tienen cinco píldoras roleras para el invierno.



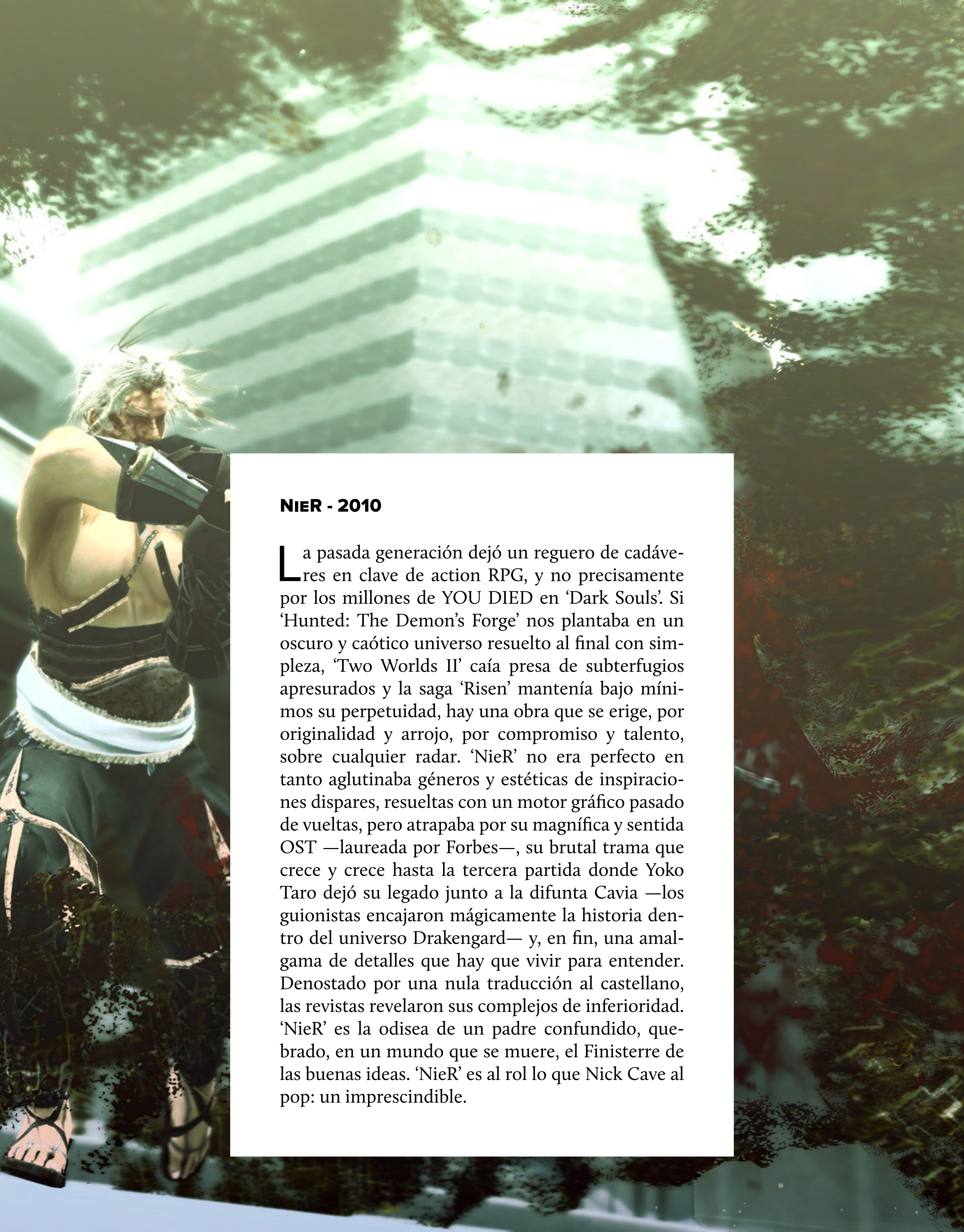
Kult: Heretic Kingdoms - 2005

Cuando me vendieron aquel Power Mac G4, yo no tenía ni idea de esa interfaz de izquierda a derecha, esos menús cromados o los dichosos iconos del Panther. Pero una carpeta llamada "games" contenía un puñado de archivos, digamos, interesantes, y los juegos eran mi terreno. 'Fallout', 'Neverwinter Nights' y un nombre que me recordaba al clásico de rol sueco: 'Kult: Heretic Kingdoms'. El juego no tenía nada que ver con su homónimo de tablero, pero la cautivadora ambientación y la amplia paleta jugable —a la altura de Diablo— hicieron el resto. Busqué con ahínco el Azote de Dios aunque sólo descubrí dos de los seis finales, entre otras cosas por sus exigentes y tácticos combates; navegué entre los sueños y las pesadillas y, en esencia, viví un lance inspiradísimo creado por apenas dos personas. Hace unos meses, una de ellas, el guionista Chris Bateman, presentó la secuela junto con un equipo formado a partir de los restos de 3D People; así que ya no tienen excusa para unirse a la Inquisición, a la buena, y entrar en The DreamWorld.



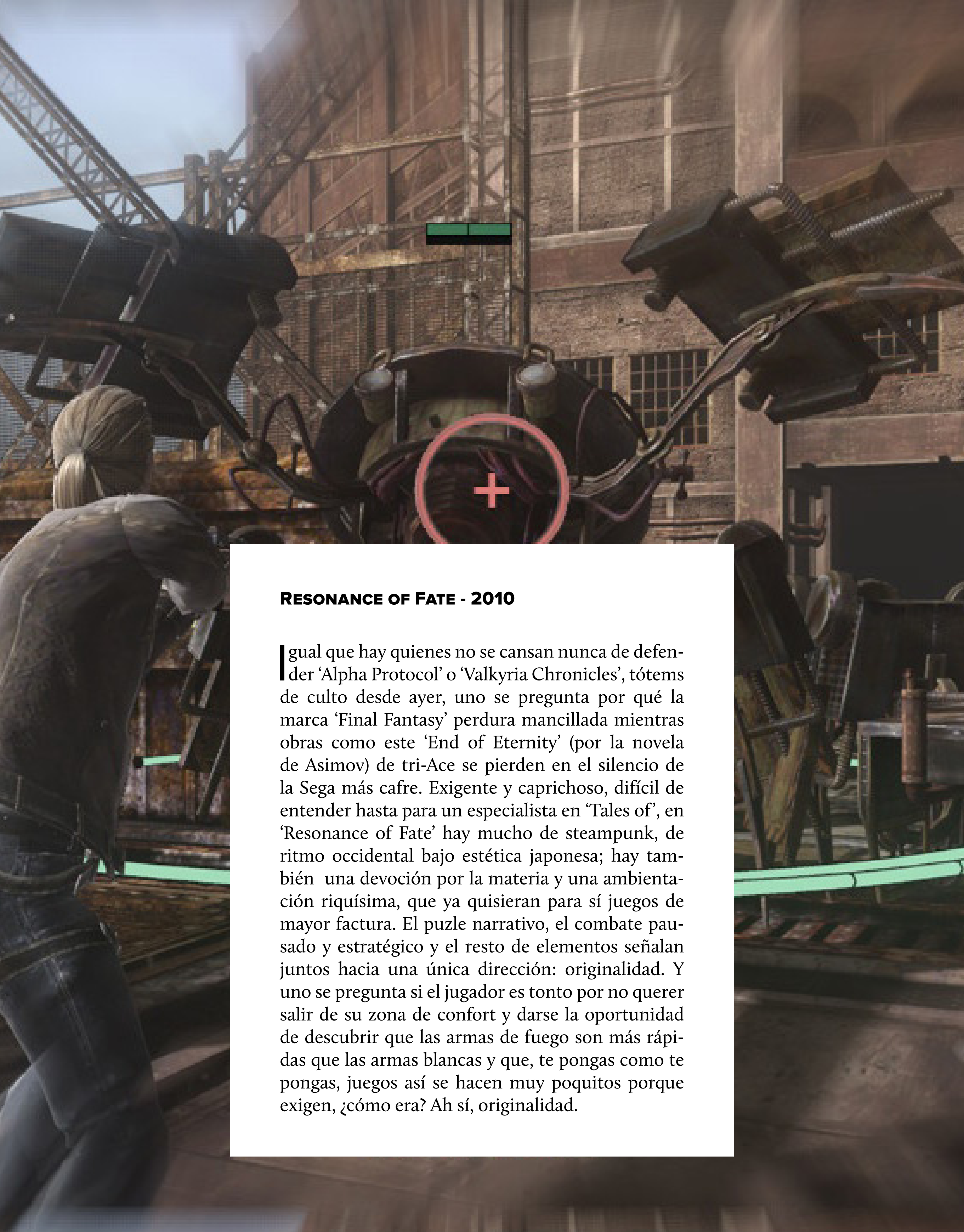
Arx Fatalis - 2002

Seguramente el menos vendido en esta selección, 'Arx Fatalis' se presentó al mundo como exclusiva para Xbox de los franceses Arkane Studios, consagrados hoy. Una mezcla entre 'Ultima Underworld' —intentaron comprar los derechos sin éxito— y contemporáneos como 'Thief', con un sistema de batallas e inventario precursor a 'Oblivion' y demás rolazos occidentales, el juego está plagado de ideas brillantes, puzles devanasesos, mazmorreo tétrico y decenas de horas cautivado completamente por su sólida atmósfera. 'Arx Fatalis' invita a la especialización, a cuidar las runas que combinamos, cocinar nuestros propios platos para no desfallecer, ¡y venderlos! Un reino de oscuridad y supervivencia. Los años no le han sentado especialmente mal, y todavía seduce a las tarjetas gráficas con su cuidado diseño artístico; porque algunos juegos tienen fecha de lanzamiento, pero no de caducidad.



NieR - 2010

La pasada generación dejó un reguero de cadáveres en clave de action RPG, y no precisamente por los millones de YOU DIED en 'Dark Souls'. Si 'Hunted: The Demon's Forge' nos plantaba en un oscuro y caótico universo resuelto al final con simpleza, 'Two Worlds II' caía presa de subterfugios apresurados y la saga 'Risen' mantenía bajo mínimos su perpetuidad, hay una obra que se erige, por originalidad y arrojo, por compromiso y talento, sobre cualquier radar. 'NieR' no era perfecto en tanto aglutinaba géneros y estéticas de inspiraciones dispares, resueltas con un motor gráfico pasado de vueltas, pero atrapaba por su magnífica y sentida OST —laureada por Forbes—, su brutal trama que crece y crece hasta la tercera partida donde Yoko Taro dejó su legado junto a la difunta Cavia —los guionistas encajaron mágicamente la historia dentro del universo Drakengard— y, en fin, una amalgama de detalles que hay que vivir para entender. Denostado por una nula traducción al castellano, las revistas revelaron sus complejos de inferioridad. 'NieR' es la odisea de un padre confundido, quebrado, en un mundo que se muere, el Finisterre de las buenas ideas. 'NieR' es al rol lo que Nick Cave al pop: un imprescindible.



Resonance of Fate - 2010

Igual que hay quienes no se cansan nunca de defender 'Alpha Protocol' o 'Valkyria Chronicles', tótems de culto desde ayer, uno se pregunta por qué la marca 'Final Fantasy' perdura mancillada mientras obras como este 'End of Eternity' (por la novela de Asimov) de tri-Ace se pierden en el silencio de la Sega más cafre. Exigente y caprichoso, difícil de entender hasta para un especialista en 'Tales of', en 'Resonance of Fate' hay mucho de steampunk, de ritmo occidental bajo estética japonesa; hay también una devoción por la materia y una ambientación riquísima, que ya quisieran para sí juegos de mayor factura. El puzle narrativo, el combate pausado y estratégico y el resto de elementos señalan juntos hacia una única dirección: originalidad. Y uno se pregunta si el jugador es tonto por no querer salir de su zona de confort y darse la oportunidad de descubrir que las armas de fuego son más rápidas que las armas blancas y que, te pongas como te pongas, juegos así se hacen muy poquitos porque exigen, ¿cómo era? Ah sí, originalidad.



Bound by Flame - 2014

En el tercer número de GameReport le dediqué unas palabras donde dije que era feo pero listo, que se tiraba pedos pero hacía gracia y que, por favor, los franceses Spiders no se rindieran ante el fracaso ni abdicaran ante la ambición. Copiar a 'Demon's Souls', 'Dragon Age', 'The Witcher' y un poco a otro plagiario como 'Kingdoms of Amalur: Reckoning', implicaba un mínimo criterio selectivo. Y bueno, fueron honestos eligiendo a sus ídolos, no tanto emulándolos. Pero, igual que sucede con esos libros que ganan con el tiempo pese a sus lagunas, 'Bound by Flame' exige porque se exige a sí mismo. Y perdura. Orquesta una trama amplia como pocas y sirve una baraja de personajes abrumadora (otro juego que fracasa por no servirle las cosas fáciles al usuario). Y nunca se rinde en animar a probar cosas, a su ruda manera: demonio o humano, siempre hay una forma mejor de hacer la guerra, una combinación de compañeros más efectiva o una estrategia más sensata que aguantar y curar hasta morir de desidia.



SI MAMÁ LO HACE, PAPÁ TAMBIÉN

Dragon Age: Inquisition

por David Molina



Mientras las miradas apuntaban hacia las tierras de Skyrim, los chicos de BioWare supieron buscar una inspiración mejor entre lobos y caperucitas. 'The Witcher' les había condicionado en lo que debían hacer, y necesitaban reivindicar el resurgir de una saga sin fuelle.



En 2009, Neill Blomkamp estrenaba 'District 9', una obra singular donde se presentaba en formato de 'falso documental' cómo era la vida de una raza alienígena que había quedado extraviada en la Tierra sin poder marchar. Tratados como "bichos", los miembros de esta civilización habían sido condenados a vivir prácticamente de la basura y la chatarra tras ser alojados en los guetos formados a las afueras de la ciudad. Blomkamp se atrevía hacer una crítica del racismo, camuflada como película de ciencia ficción, en un presente distópico que poco se aleja de nuestra realidad.



Es sorprendente cómo una obra de ficción puede tratar temas tan profundos y candentes del día a día de nuestras vidas, camuflados en épicas fantásticas adornadas con dragones, reyes, magia o naves espaciales. En 'Dragon Age: Inquisition' encontramos cierto paralelismo con la obra protagonizada por Sharlto Copley y dirigida por Neil Blomkamp, 'District 9': durante años los elfos han estado esclavizados y repudiados por los humanos, quienes se apoderaron de gran parte de las tierras, obligando a esta raza a vivir como sirvientes o en pequeños clanes que mantenían sus costumbres y cultura en aldeas ocultas en los bosques. La xenofobia es tratada de manera diferente para cada raza, llegando a construir un simulador de conflicto racial en una épica fantástica, donde el honor y la riqueza de la nobleza son la tónica principal en la que Thedas parece sumergida como una noria cargada de traiciones, pactos y guerras internas por el poder, dejando al margen al resto de civilizaciones. Los enanos en las profundidades, los Qunari actuando como mercenarios y siguiendo un estricto dogma como si de colonias de hormigas se tratara, y los elfos, tratados como parias en un imperio que se desmorona lentamente.

Los primeros pasos en 'Inquisition' suelen ser bastante prudentes: dejados sin saber nada ni por qué en un mundo donde todos creen ser dioses, creamos nuestro personaje y nos enseñan su nuevo editor de personajes ; aun sin llegar a igualar las posibilidades del de 'Dragon Age: Origins' —donde podíamos elegir raza, clase e incluso el estatus socioeconómico de nuestro personaje— en esta nueva entrega han conseguido hacer uno bastante resultón, donde el trasfondo de nuestro personaje varía según raza, sexo y clase; la historia que le precede a un Qunari pícaro será diferente a la de su par femenino, por mucho que sean de la misma raza y clase. Esto hace que el mundo en el que jugamos sea único con cada personaje, un punto a favor a tener muy en cuenta. A su vez, también encontramos cómo el modo de juego con cada clase varía mucho según la rama de habilidades que elijamos, la





arma utilizada y la especialización; cuando avanza la aventura llegamos a un punto donde, después de realizar una serie de submisiones, podemos elegir entre tres subclases que varían mucho entre ellas, haciendo que la forma de jugar varíe incluso utilizando unas mismas mecánicas, sacadas más de la segunda entrega de la saga que de su primera. BioWare ha escogido encaminar la acción más hacia un action RPG, distanciándose de las batallas tácticas con las que empezó la saga. No obstante, a diferencia de 'Dragon Age II', se ha incorporado una visión táctica para volver a ese estilo y relajar la acción, situándonos en una vista cenital en la que dar órdenes a los miembros de nuestro grupo, permitiendo adoptar estrategias de combate más elaboradas que garanticen una victoria o, como mínimo, reduzcan las posibilidades de ser aplastado por un troll de ocho metros.

Hace unos tres meses Mark Darrah, productor del juego, comentaba en una entrevista que 'Skyrim' había transformado el género clásico de rol casi en su totalidad al vender veinte millones de copias en comparación con su predecesor, 'Oblivion', el cual había llegado a vender seis millones. Según Darrah, esto indicaba cómo el jugador de rol había cambiado, y que el paso del tiempo había modificado lo que buscaba en el género. Llegaba en el momento oportuno, en pleno apogeo de 'Juego de Tronos', lo que facilitó las cosas para un curioso renacer de este género que se ahogaba lentamente en su propia mierda. Me resulta llamativo que, aun hablando tanto de 'Skyrim',

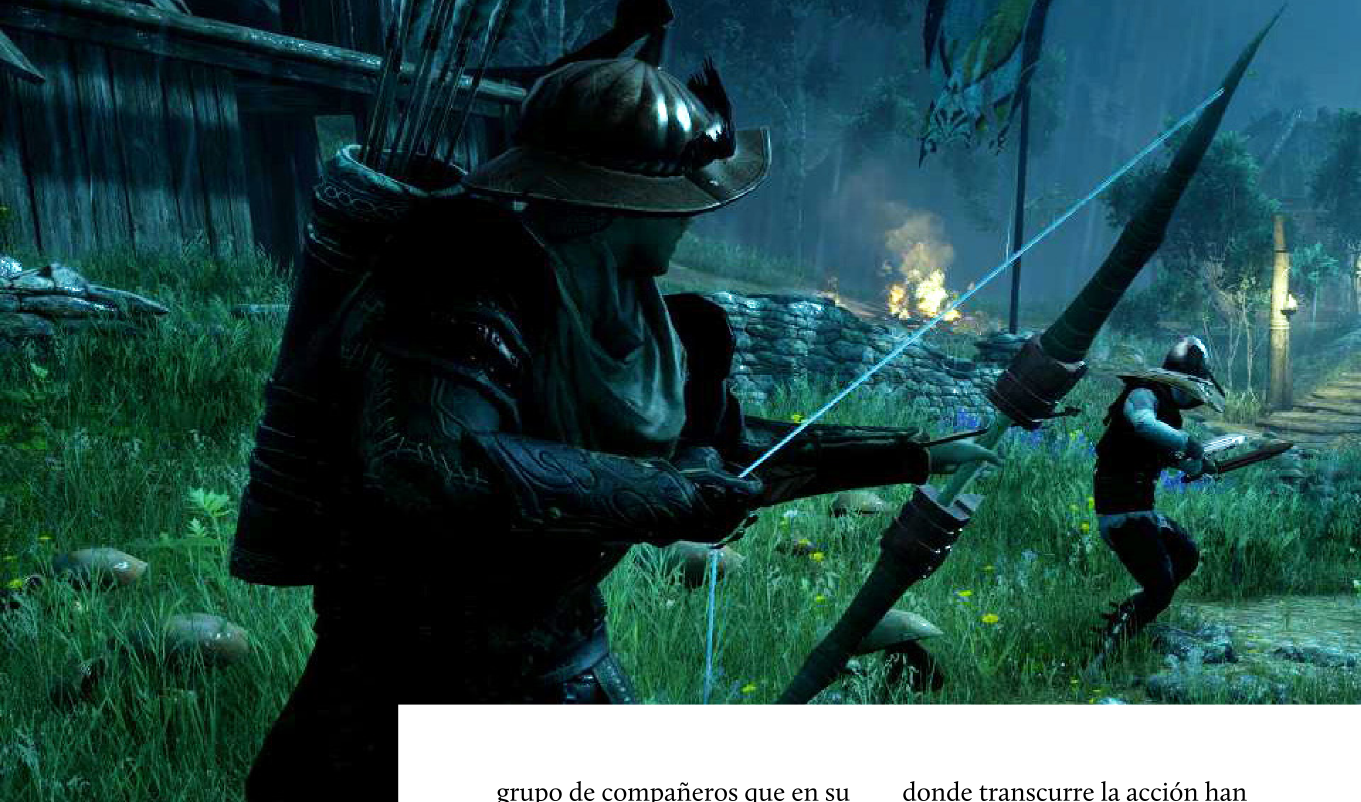
del Dovahkiin y los dragones celestiales, todo el aire que se respira en 'Inquisition' huele más a la saga de Geralt de Rivia que a las vastas tierras de 'The Elders Scrolls'. Sin duda, la verdadera inspiración llega desde 'The Witcher 2: Assassins of Kings'; incluso tenemos un radar de objetos como el brujo.

Así que tenemos a BioWare que, después de sentenciar la saga a caer eternamente en un pozo sin fondo con su segunda entrega, se plantea modificar la experiencia en su tercera parte y mirar hacia nuevos horizontes, y la verdad es que no sorprende nada saber que tenían pensado enfocar 'Inquisition' hacia un título multijugador online al más puro estilo 'World of Warcraft'. Pero este proyecto, que nació antes de la salida de 'Dragon Age II', fue rechazado y reutilizado para acabar convirtiéndose en lo que ha día de hoy bautizaron como 'Dragon Age: Inquisition'.

'Inquisition' nos muestra desde un principio una Thedas casi apocalíptica. Una guerra civil entre magos y templarios está causando grandes estragos en esta tierra, el cielo grita de dolor al surgir unas grietas del velo y con la Divina muerta, el temor es quien reina en el lugar. A todo esto, la acción nos sitúa en medio de este caos con un protagonista que, como nosotros, no entiende nada. Aclamado como el Heraldo de Andraste y con el poder de cerrar estas grietas del velo, es el mesías que guiará al pueblo para hacer surgir de nuevo la Inquisición y lograr traer la paz a Thedas. Así es como iniciamos nuestros primeros pasos en 'Inquisition', en un inicio algo soporífero y al que le cuesta arrancar, pero que poco a poco va cogiendo ritmo, enseñando lentamente la carne y mostrando todo el potencial que esconde en su universo: una trama que de buenas a primeras denota ese regustillo a 'Mass Effect 2' donde el prota de turno salta a escena desde el limbo para salvar el mundo y dar caña a los malos malosos.

'Inquisition' sabe cómo diferenciarse no sólo de sus predecesores, sino también de otros juegos de su mismo género. La progresión no es tan sólo algo de tus compañeros de fatiga: esta vez estás al cargo de toda una facción con su propia jerarquía e intereses, con un ejército de miles de soldados cuyas vidas afectan a las de miles de personajes más. Es un ente vivo con sus propios problemas y defectos, que debemos saber manejar para asegurar la fuerza y el poder que va ganando conforme la acción avanza. Somos los encargados de dirigir desde el mapa de guerra a nuestros asesores, que tendrán más eficacia en unas acciones u otras, dependiendo cuál escojamos: la vía diplomática, la vía sigilosa o la vía de la fuerza bruta. Aunque, como es normal en los juegos de BioWare, contaremos con un buen número de personajes que nos podrán acompañar en nuestra epopeya fantástica, y con los que entablaremos una relación que poco a poco será más fuerte, estableciendo lazos emocionales y creando un

'Dragon Age: Inquisition' cuenta con un modo multijugador cooperativo independiente en el que, junto a tres compañeros y escogiendo entre doce clases diferentes, nos adentraremos en pequeñas escaramuzas para acabar con los enemigos que amenazan a la Inquisición. Este modo multijugador está rigurosamente separado del modo para un jugador: tiene sus propias barras de experiencia, retos, ubicaciones y botín. Únicamente comparten mundo, ambientación y facciones. Cabe decir que este modo multijugador es de los pocos a los que he dedicado más de una hora. Sin llegar a tener esa profundidad del modo principal y careciendo de las conexiones de diálogo, la trama y el control táctico, es entretenido e interesante de jugar, centrándose totalmente en la acción y el combate mientras vamos sumando muertes a nuestro contador. Una manera de ampliar para mejor la experiencia de 'Inquisition'.



Ha sido un gran acierto por parte de los artistas de BioWare utilizar el motor Frostbite 3, que les ha permitido crear un mundo precioso y muy detallado. Cada zona tiene su estilo y climatología, así como su propia flora y fauna, creando una atmósfera viva, llena de calidad, cantidad y belleza.

grupo de compañeros que en su totalidad es bastante variopinto, pero que individualmente -y sin escapar de clichés- tiene un encanto especial. La Inquisición nos hace ser partícipes de un todo que nos recuerda que solos no podemos, y que necesitamos estar cerca de nuestros amigos, aliados y seguidores. No somos un elegido: somos alguien que estaba en el sitio equivocado en el momento equivocado y, como tal, no somos un inmortal ni el ser más poderoso del mundo, sino una pieza más de un entramado formado para vencer a las fuerzas del mal.

La magia de 'Dragon Age: Inquisition' reside, en una gran parte, en su mundo abierto, elaborado por BioWare para ser explorado, donde siempre hay algo que hacer. Si en 'Origins' la exploración era mínima y en 'Dragon Age II' inexistente, en esta nueva entrega las regiones donde transcurre la acción han sido ampliadas para permitir una exploración mucho mayor. Viendo que se puede saltar en esta entrega, podemos hacernos una idea de cómo ha sido enfocado el tema de la exploración. Perdernos entre mapas mientras avanzamos con la trama es tan sencillo que, en una misma zona, podemos estar toda una tarde (o dos) realizando misiones y explorando cada rincón. Éste es, sin lugar a dudas, el punto más fuerte en la Inquisición de BioWare; una Inquisición que por momentos parece tener algún que otro problema técnico, y nos deja bailando el 'Thriller' de Michael Jackson, atravesando paredes como si fuéramos Patrick Swayze o con el oído de un veterano de guerra, sin escuchar ni papa: ni música, ni efectos sonoros, ni voces.

Es curioso ver cómo las dos entregas anteriores de la saga



habían sido compuestas para ser dos aventuras independientes la una de la otra, pero con claros guiños y apariciones estelares; fue como adentrarse en un mundo de fantasía en el que en una entrega siguieses la historia de Tyrion Lannister y, en la siguiente, Daenerys fuera quien protagonizara la acción. 'Inquisition' parece enmendar errores jugando a ser alquimista para que ambas entregas sean predecesoras a la trama de Thedas, y aunque en algún momento se tire de canon fácil, sacando a escena algún personaje de las anteriores con una aparición efímera y circunstancial, la trama principal baila bien cogida y con buen ritmo con 'Dragon Age: Origins' y 'Dragon Age II'; Varric, Cassandra, Leliana y algunas sorpresas más son los encargados de unir la trama de las diferentes entregas, personajes de alto carisma traídos directamente desde el pasado de la saga. Esta trama, que sabe introducir temas como el racismo, la esclavitud, la corrupción política y la guerra civil, tiene su punto más álgido cuando nos enseña un futuro distópico sacado directamente de las páginas de '1984', la gran obra de George Orwell. Un *malo maloso* ha alcanzado el poder y tiene el mundo entero a sus pies en una realidad paralela en la que nuestra Inquisición ha fallado. Este momento en particular lo recuerdo como si hubiera sido grabado a fuego: fue el momento en el que la trama me dio el impulso que necesitaba para interesarme por ella y continuar sin pereza alguna; una píldora de cafeína necesaria para no dejar que el juego acabe en la estantería cogiendo polvo. 'Inquisition' es un gran juego porque detrás de él hay un universo enorme con muchas posibilidades.



CUANDO BAILAR AL SON DE LA MÚSICA NO ES SUFICIENTE

Bayonetta 2

por Fernando Porta



Con una omnipresente piruleta en la boca, Hideki Kamiya no dejaba de pensar en aquella mujer que había ideado dentro de su cabeza. Situada en la frontera entre lo erótico y lo pornográfico, Bayonetta era la mujer estereotipada que se reía de todas las absurdas ataduras autoimpuestas por la sociedad japonesa, como si de un Duke Nukem cualquiera estuviéramos hablando. Bayonetta es una Carrie Bradshaw que no sabe de bolsos, de galanes ni de sexo, pero es experta en hostias, diversión y perfección.



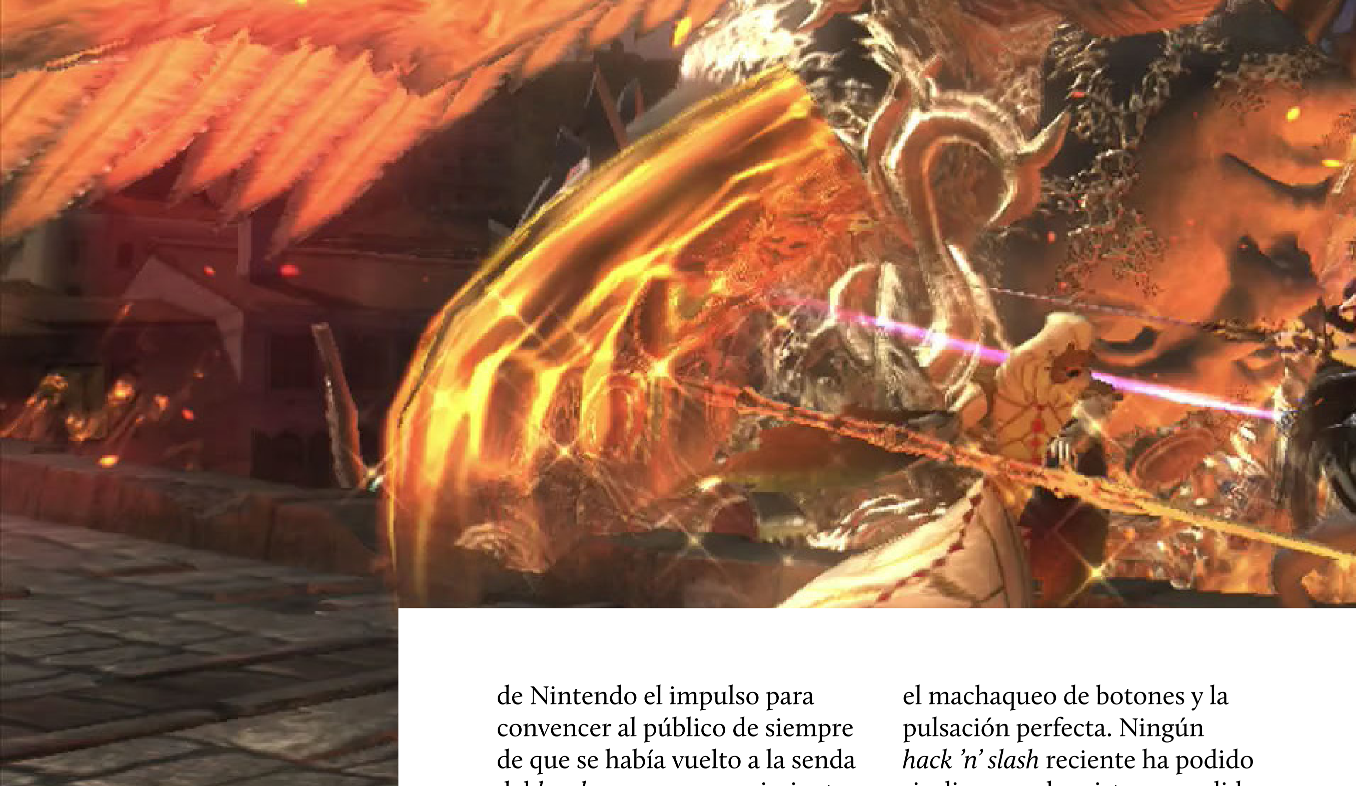
'Bayonetta', como entrega única, ya nos había enamorado a todos. Una segunda parte era altamente improbable que hiciera acto de presencia, merced a unas ventas demasiado pobres como para que otra compañía confiara únicamente en el talento de Kamiya y los suyos para vender un juego difícilmente comercializable. Porque ¿para quién es 'Bayonetta'? ¿Para el adolescente gritón, la abuela aficionada a señores con gafas virtuales o los eternos currantes a la espera de un metro? No era para ellos. Era para nosotros, jugadores de siempre. Aquéllos que gozan de la pulsación milimétrica, del *timing* perfecto y la *kojimada* de rigor. Ésos que se quedan fascinados mientras monstruos ocupa-pantallas se abalanzan contra ellos, buscadores de la perfección (o el platino puro, que para el caso es lo mismo). 'Bayonetta' fue la sinfonía que nos hizo despertar con su fanfarria en una generación en la que el *hack 'n' slash* no había sido lo mismo después de la relativa decepción de 'Devil May Cry 4', el intento fallido de 'Heavenly Sword' (¡ay, esas flechas!), y ese 'God of War III' excesivo a todas luces en su viaje hacia la aniquilación y la violencia gratuita.

Coger por primera vez el mando para controlar a Bayonetta es como volver a una época en la que lo pulido que estaba un juego era lo que iba a quedar para la posteridad. Es un mundo donde no existen parches, actualizaciones ni DLCs, sino una bruja vestida de monja que empieza a aniquilar ángeles con pocas excusas y mucha mala baba: disfrutamos igual que ella mientras hacemos rodar cabezas, pateamos ángeles y descubrimos nuevas formas de aniquilación en su exquisito sistema de combos. Todo lo excesivo de 'Bayonetta' en su diseño tiene su contrapartida en la sutileza que impregnan los engranajes que mueven el sistema ideado por Kamiya. ¿Cómo se podía mejorar lo que ya era casi perfecto?

Pasan los años y la comunidad clama por otro juego, otro paseo por los entresijos de los sabios de Lumen y las brujas de Umbra, dos clanes milenarios



que coexistían entre continuas luchas y treguas hasta que un abrupto final se cernió sobre ambos, condenándolos al olvido. Sega dio luz verde a la secuela pero, después de un tiempo, pisó el freno a fondo: 'Bayonetta 2' no era un buen plan y la compañía nipona no podía jugársela. La situación se agravaba cuando ahí fuera había triples A dispuestos a comerse al mercado y que necesitaban el dinero que 'Bayonetta 2' no iba a devolver. La desesperación, y el saber que 'Bayonetta' no volvería a ver la luz del día, abrazaron a los integrantes de Platinum Games: nadie confiaba en ellos después de un pequeño fiasco como 'Anarchy Reigns', varios tropezones gigantescos a nivel de ventas como el *sin-citero* 'MadWorld', el complejo 'Infinite Space' y el adrenalínico 'Vanquish'. De repente, apareció un asidero en la pared del agujero financiero: Nintendo, la empresa para niños, les daba el testigo de la esperanza *hardcore* de Wii U. 'The Wonderful 101', en menor medida, y la segunda parte de su IP estrella debían darle a la entonces confusa sobremesa



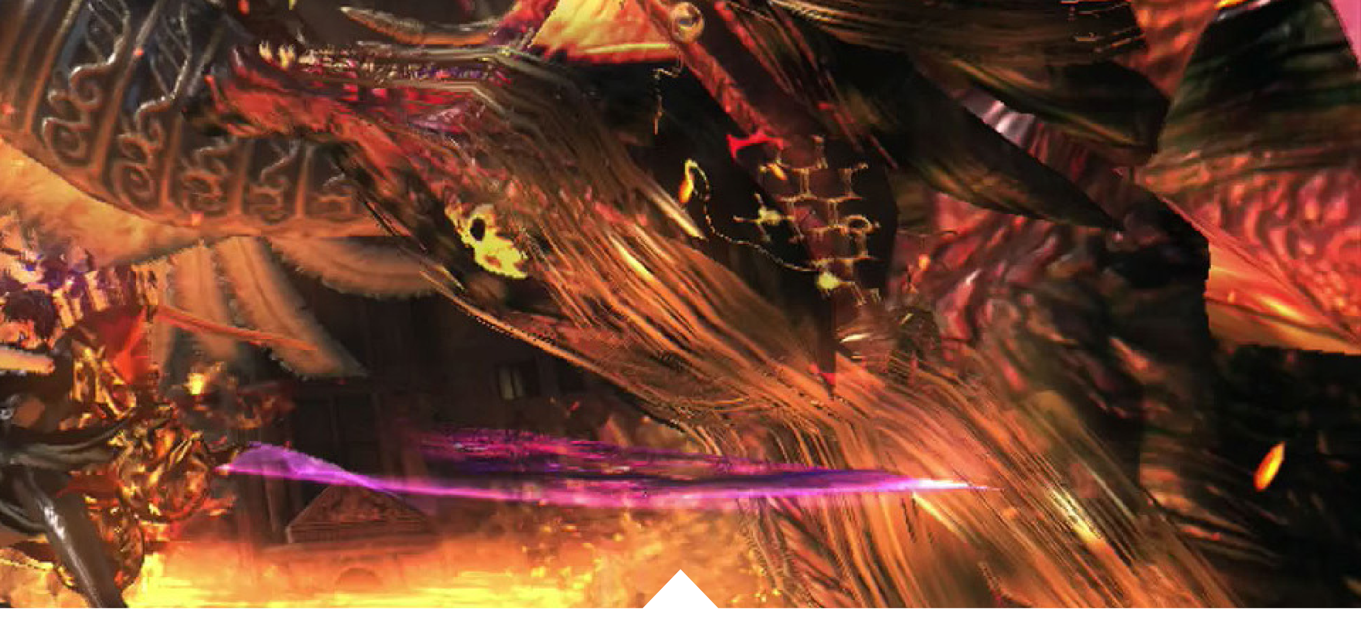
El individuo tapado

Yusuke Hashimoto ha sido el hombre orquesta sepultado entre dos grandes como Inaba y Kamiya dentro de Platinum Games. Pero ¿qué ha hecho Yusuke Hashimoto para merecer estar ahí? Aunque no haya acaparado los focos como sí que lo han hecho sus dos compañeros, su currículum demuestra su sobrada valía: empezando como animador en 'Devil May Cry', acompañó a Shinji Mikami en su camino a la *shooterización* de la saga 'Resident Evil', trabajando a su vez en el infravalorado 'Resident Evil Zero' y el aclamado remake del primer 'Resident Evil'. Después del cierre de Clover Studio con 'God Hand', en el que intervino desde el departamento gráfico, dio el salto a Platinum Games de la mejor manera posible, convirtiéndose en productor de la primera entrega de 'Bayonetta'. Es posible que su buen trabajo con 'Bayonetta 2' por fin le permita alcanzar el estrellato negado o, por lo menos, conseguir un proyecto propio sin supervisión.

de Nintendo el impulso para convencer al público de siempre de que se había vuelto a la senda del *hardcore*, en un movimiento casi igual que el que realizaron en Nintendo 3DS.

Después de un largo periplo de cinco años, 'Bayonetta 2' llegaba finalmente a nuestras manos. Asíamos el GamePad, temblorosos ante lo que podíamos encontrarnos. Eran muchos años, numerosas expectativas y memorias que guardábamos celosamente en el cajón de los recuerdos. Introducir el disco era pensar que, igual que le habían cortado el pelo a su protagonista, también se habían cargado algo por el camino. Pero empezábamos y todo se esfumaba. El factor sorpresa se había perdido. La bruja de Umbra vuelve con exactamente el mismo sistema que la hizo famosa -no en vano desde Platinum Games habían advertido que era una continuación directa- pero lo que era perfecto alcanza su sublimación.

Bayonetta se desliza entre el machaqueo de botones y la pulsación perfecta. Ningún *hack 'n' slash* reciente ha podido rivalizar con los sistemas pulidos hasta la náusea de Hashimoto, Kamiya, Inaba y compañía. El error es siempre culpa nuestra, por ponernos nerviosos, por deslizarnos entre los complejos mecanismos sólo oteando la superficie mientras todo el sistema te espera con los brazos abiertos. «Si necesitas aprender a hablar a una dama, pregunta a tu madre», dice Bayonetta. Aquí no hay amabilidad para con el jugador: 'Bayonetta 2' es un juego de muchos caminos, donde la rejugabilidad se sitúa como elemento central para aprender y corregir vicios. Si no lo puedes conseguir por ti mismo, nadie te va a dar una vida más para que te sea más fácil o te preguntará si quieres bajar la dificultad: un taconazo en el lugar más inoportuno y el recordatorio de que sólo somos niños en el fluir del sistema serán las únicas respuestas que encontrarás. Aunque



nos encontremos ante el mismo *moveset* del primer juego (incluso con las mismas habilidades para comprar y armas secundarias), y nuestra querida ralentización del tiempo al esquivar en el momento justo, llamada Tiempo Brujo, se han hecho un par de ajustes en el sistema de combate que hacen que preguntemos a nuestra madre algunas cosas más aparte de qué ha pasado con la cabellera de la dama con la que acabamos de volver a establecer el contacto.

El más evidente es la adición del modo Clímax de Umbra, donde a falta de tortas, buenas son hostias. En él, Bayonetta se deja de memeces: invocación de demonios mediante, los puños se convierten en gigantescos martillos pilones dispuestos a destrozar lo que se ponga por delante, mientras un inmenso tacón atraviesa a varios enemigos en fila y les manda con sólo un billete de ida al infierno. Aunque pueda parecer que somos invencibles en este modo, tendremos que seguir teniendo cuidado con los ataques de los enemigos, los cuales nos pueden seguir llevando al hoyo en menos de lo que canta un serafín (lección

«SI NECESITAS APRENDER A HABLAR A UNA DAMA, PREGUNTA A TU MADRE».

dolorosa que aprendes en el end-game repetidas veces). Por otro lado, los disparos con nuestras pistolas, amigas inseparables del combo infinito, han sufrido un pequeño incremento de poder en cuanto a potencia de fuego y número de ráfagas, siendo mucho más útiles al enfrentarse a grupos de enemigos o querer terminar combates peliagudos con los últimos restos de vida.

Todos los cambios llevan a una palabra: madurez. Platinum Games ha demostrado que podían deshacerse de todos aquellos elementos que lastra-

Porque una luna no es lo mismo que un río

Muchos recordaremos ese inicio de la primera entrega de 'Bayonetta', donde un frenético y remezclado tema nos advertía del carácter iconoclasta que impregnaba la obra de Platinum Games: Frank Sinatra dejaba paso a Helena Noguerra y Brenda Lee, sorprendiendo a propios y extraños con un 'Fly Me to the Moon' que ya había pasado por la serie 'Evangelion', avalada por Sega, y que ahora acompañaba las aventuras de la bruja. En esta segunda parte, 'Moon River', compuesta por Henry Mancini e interpretada por Andy Williams, se transforma gracias a la labor de Masami Ueda para dejarnos con un tema que, si bien no llega a las cotas de 'Fly Me to the Moon', nos vuelve a dejar un tema para el recuerdo, junto a su banda sonora, la cual se adecúa a las situaciones que pasan en pantalla según el progreso del jugador gracias a un inteligente diseño sonoro. Así, 'Bayonetta 2' se convierte en una delicia de ver (y de escuchar).

ban un conjunto casi perfecto (QTEs *instakill* entre ellos), criticar su propio sistema con una exigencia más propia de un *hater* que de un creador/desarrollador, y salir airosos del cambio. Como Bayonetta, Kamiya y los suyos han perdido ese pelazo refulgente para volver al núcleo que ningún juego debió haber olvidado, retornando con una fuerza y una seguridad inusitadas. La mecánica se erige como piedra angular, dejando de lado aspectos como la historia, degradada de compañera de armas a negro en película de terror.

Y hablando de los acontecimientos que se narran, los primeros momentos de la aventura nos dejan sin respiración: un avión medio destrozado sobrevolando la ciudad, un tren a punto de descarrilar y la escalada de un rascacielos *à la* King Kong nos dejan vislumbrar las maravillas que nos aguardan después. La primera incursión que tenemos en las faldas del monte Fimbulventr, a través de las calles de Noatun, es cuanto menos espectacular, reflejándose los edificios en el agua mientras recuperamos sensaciones que abandonamos en la ciudad europea de Vigrid. Todo radiante y espléndido, explotando la potencia gráfica de Wii U, mientras los primeros enemigos hacen acto de aparición, con algo de cirugía estética por el camino pero manteniendo esos rostros pétreos y esa apariencia casi antiangelical. El problema aparece cuando advertimos que lo que hay detrás del telón es una montaña rusa llena de altibajos: 'Bayonetta' ya jugó sus cartas hace unos años, y el equipo dirigido por Yusuke Hashimoto ya estaba advertido de que los mismos trucos no iban a funcionar. Pero lo han intentado igualmente, ajenos al exterior, tomando sus armas y embarcándose en su peculiar cruzada.

Con situaciones aún más salidas de madre que la primera parte, Platinum Games tropieza en algunos episodios que podríamos llamar de relleno. Aunque divertido en todo momento, el ritmo no es constante, quizás influenciado por las batallas contra el Sabio de Lumen, un enemigo que hace las veces de Jeanne (nuestra enconada rival en la primera parte y ahora amiga íntima) pero que le da mil vueltas tanto en desafío como en espectacularidad. Son verdaderos puntos de inflexión en el juego, donde todas nuestras habilidades se ven puestas a prueba y cualquier error nos saca del baile mortal en el que nos vemos inmersos cada vez

«TENGO FIEBRE Y LA ÚNICA MEDICINA CONSISTE EN MÁS ÁNGELES MUERTOS».

que aparece en pantalla. Los demás jefes finales no lo desmerecen, pero éste en concreto impresiona por el desafío que supone y el envoltorio en el que se nos presenta. Una pena que no hayan conseguido mantener esa intensidad en el jefe final de todo el juego, una batalla mucho menos inspirada que la de la primera entrega que te deja con la sensación de «¿y ya está?». Lo mismo pasa con los portales Alfheim, desafíos secretos aquí renombrados como Muspelheim, que se han hecho mucho más accesibles para el jugador medio, necesitando sólo de un poco de ojo para encontrarlos. Quien esperara encontrarse con infernales condiciones otra vez, como no tocar el suelo durante toda la batalla, ya puede seguir sentado esperando ese desafío definitivo, que no sabemos cuándo llegará.

Pero si nos aventuramos a explorar un poco más las opciones que esconde 'Bayonetta 2' encontraremos ese extraño modo llamado Clímax Múltiple. ¿En qué consiste? Fácil. Dos jugadores online, siendo azotados inmisericordemente por situaciones de la aventura principal que han visto incrementada su dificultad. ¿Por qué aceptaríamos tan noble acto de masoquismo? La primera razón es que la codicia nos puede: los halos aquí se multiplican según la dificultad por la que decidamos optar, pudiendo encontrarnos con que no es suficiente con un jefe final, sino varios a la vez. El segundo motivo que nos impulsa es el descubrimiento: nuevos contrincantes que no nos habíamos encontrado en la historia principal, el aguante que podemos tener al experimentar seis combates seguidos





bastante duros, y el diseño de nuevas estrategias para poder afrontar esa dificultad Clímax Infinito, donde el Tiempo Brujo desaparece y cualquier ventaja o sensación de invulnerabilidad que tuvieras se esfumará al primer ángel que te aplaste esa cara de pedante resabiado que se te queda al pasarte el juego. Las horas de juego pueden transcurrir de manera incontrolada mientras desentrañas todo lo que tiene guardado en sus entretelas.

Pero una especie de sentimiento de decepción te embarga al terminar el periplo cíclico de 'Bayonetta'. Sabes que te lo has pasado bien, mejor que con ningún otro juego que has probado hasta la fecha de esta *next-gen*, de la anterior y de la anterior a la anterior, pero a la vez tienes ese gusanillo que te susurra al oído: «podría haber sido mejor». Sí, 'Bayonetta 2' es perfecto, pero se ha dejado algo por el camino. Quizás sea la edad, que nos ha hecho más cínicos, o que vemos a Kamiya y los suyos como dioses omnipotentes. Es normal cuando hemos volado hasta la luna para encontrarnos con un río que nos ha devuelto, corriente abajo, al sitio del que proveníamos. Aun así, si lo hace con el buen gusto con el que este 'Bayonetta 2' nos trata, puedo asegurar que nadie se cansará de ir y volver así que:

Oh, dream maker,
you heart breaker,
wherever you're going
I'm going your way.





FUMITO UEDA

Arte en movimiento, maestro de emociones

por Alejandro Patiño

Una mañana soleada del Tatsuno invernal. Es 1978, y la de ayer fue la tercera nevada en lo que va de invierno. Sentado en un banco de madera, un niño de unos siete años observa un pájaro posado en el lecho nevado. Porta una libreta azul y un lápiz muy gastado, con el que dibuja trazos rápidos, cortantes, en el papel. Tras unos instantes de laboriosa actividad y cálido vaho, el niño tuerce la boca en una mueca que refleja tanto disgusto como frustración. Una lágrima cae en el dibujo del pájaro, y el sonido de cremallera al arrancar la hoja de la libreta rompe el silencio del solitario parque nevado. El niño hace una bola arrugada con la hoja de papel y, con rabia, la lanza lo más lejos que puede. El pájaro, asustado, deja de picotear bajo sus alas y emprende el vuelo, al tiempo que una señora se acerca al niño. Se detiene de camino para recoger la bola de papel y mientras camina, la extiende, mostrando una cálida sonrisa al ver el precioso dibujo. Fumito ¿Por qué lo tiras? Es realmente impresionante, una obra de arte —dice la señora—. No, mamá. La obra de arte salió volando. Ésta no se mueve.

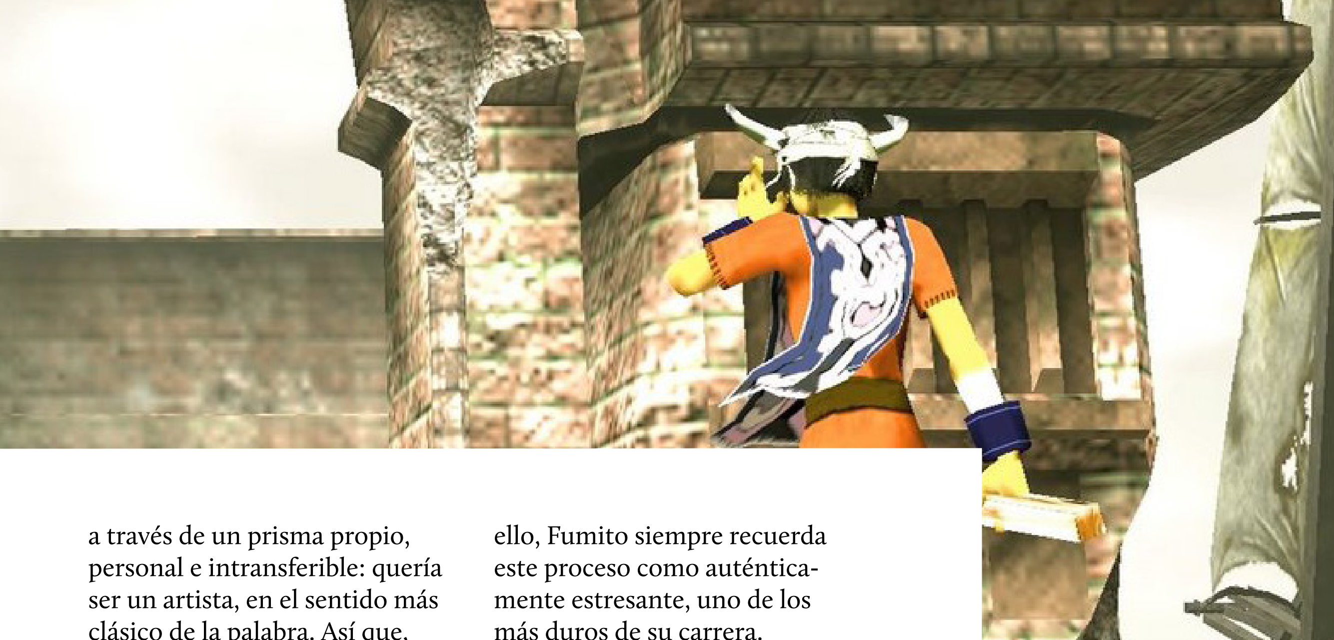


Vida y movimiento

En 1970 nacía en Tatsuno (prefectura de Hyogo, isla Honshu) un niño llamado Fumito Ueda. Situada en la Costa sur de Japón, suficientemente alejada de la ajetreada modernidad de Kobe y la profunda tradición de Kyoto, Tatsuno se encuentra inmersa en una prefectura implacablemente llena de naturaleza. Con un 20 % de su extensión salpicada de Parques Nacionales, también son frecuentes los parques naturales y los bosques, por lo que resulta fácil alimentar la inspiración y el amor hacia las cosas que viven.

Fumito siempre fue un niño curioso, al que le gustaba estar en contacto con la latente naturaleza de la zona. Disfrutaba del acto de admirarla y descubrirla, investigar y encontrar pequeños animales. Ya desde muy pequeño, su amor por la vida quedaba reflejado en sus primeros trabajos artísticos. Todos los niños hemos recogido un pájaro caído del nido y lo hemos alimentado en una caja, con pan mojado en leche. Pero en el caso de Fumito era algo que iba más allá. Fumito quería plasmar de alguna manera la belleza de la vida de aquellos animalitos que acogía. Siempre destacó en las asignaturas relacionadas con el arte, así que empezó dibujando, pero aquello no terminaba de satisfacerle: era demasiado exigente consigo mismo como para conformarse con un dibujo. Fumito quería plasmar la vida, y para ello debía ser algo en movimiento, que palpitara. Hasta que un día, le enseñaron a realizar animaciones con una simple libreta: era un trabajo concienzudo, había que realizar muchísimos dibujos y muy parecidos, pero Ueda siempre disfrutó con el proceso. A partir de entonces, intentó capturar aquello que le llamaba la atención de la naturaleza, siendo pájaros, peces e incluso lagartos sus víctimas habituales.

Continuó sus estudios hasta que pudo graduarse en la Universidad de Osaka de las Artes, en 1993. Con el pasar de los años, Fumito había forjado su personalidad. Era un individuo tímido y reflexivo, con un enorme y riquísimo mundo interior. Tenía una mirada diferente, analítica y llena de inspiración. Ueda parecía querer mostrar el mundo



a través de un prisma propio, personal e intransferible: quería ser un artista, en el sentido más clásico de la palabra. Así que, durante dos años, se dedicó plenamente a varias disciplinas del arte, en las cuales nunca tuvo demasiado éxito.

No sería hasta 1995, espoleado por sus conocimientos en materia de animación, que decidiera iniciarse en el sector de los videojuegos. Tenía veinticinco añitos, y su primer trabajo sería el de animador de una obra como 'Enemy Zero' para Sega Saturn, que acabaría lanzándose en 1997. Por fin era capaz de ejecutar "arte en movimiento"; su trabajo consistía en poner en movimiento aquello que otros artistas habían plasmado en el papel muerto. Podríamos decir sin temor a equivocarnos que Ueda aprendió muchas cosas en esta época, pero sin duda lo más importante que descubrió fue el valor del trabajo duro. El tortuoso proceso de trabajo de 'Enemy Zero' estuvo siempre marcado por lo limitado de los equipos con los que tenían que trabajar y la siempre estresante fecha impuesta por la editora. Preguntado varias veces sobre ello, Fumito siempre recuerda este proceso como auténticamente estresante, uno de los más duros de su carrera.

Tras el lanzamiento del juego, Fumito lograba fichar por Sony como desarrollador, y se le facilitaban los recursos necesarios para la formación de un nuevo equipo. Además, tenía una idea muy concreta sobre cómo quería que fueran sus juegos, por lo que nada más llegar a Sony se puso a trabajar en un misterioso vídeo conceptual, una tarea que le llevaría tres meses y medio. Fue cuando lo tuvo terminado cuando llamó a Junichi Hosono, su segundo de a bordo, que había sido compañero suyo en la universidad, el cual estuvo encantado de aceptar el cargo de planificador y jefe de diseño.

Ueda sabía que no quería crear un juego cómodo y conformista para su estreno. Iba a poner toda la carne en el asador con un proyecto original, diferente, alejado de todas aquellas convenciones y particularidades de los videojuegos. Por lo tanto, necesitaba también un equipo diferente, así que fueron varios los miembros del equipo que fueron fichados directamente de

Con cuernos y a lo loco

'Ico', que empezó a plantearse como un juego para PlayStation One, quería contar la historia de un niño y una joven atrapados en un castillo. Desde el primer momento, algunos de los planos que Ueda tenía en mente incluían vistas aéreas alejadas del castillo, lo que provocaba que diferenciar a Ico de Yorda resultara en algunos momentos dificultoso, por lo que se tomó la decisión de que uno de los dos llevara cuernos. En un primer momento era Yorda la que llevaba los cuernos, pero posteriormente se pensó que era más indicado dárselos a Ico, por evidentes conveniencias del guion. Otra curiosidad es que a Yorda le cortaron el pelo tan sólo un día antes de que mandaran el máster a producción. ¡Qué locura!



Giorgio de Chirico y la pintura metafísica

Giorgio de Chirico, 1888-1978, fue un reputado pintor griego de origen italiano, cuyo trabajo llegó a ser reconocido y admirado por algunos de los máximos exponentes del surrealismo —estilo que evolucionó a partir del suyo— como por ejemplo Salvador Dalí. Fue el fundador de la *Scuola Metafisica*.
Este estilo tan propio se basa en la recreación de enormes construcciones urbanas que, salpicadas de angulosas sombras, reclaman la mayor parte de la atención. La inclusión del factor humano, representado generalmente mediante una pareja con un tamaño antinaturalmente diminuto en el centro de la obra, contribuye a la creación de ese espacio sugerente, extraño, como detenido en el tiempo; un espacio donde parece reinar la soledad, la calma y el silencio. La mismísima portada de 'Ico', elaborada por el propio Ueda, es una imitación de una obra de Chirico.

la universidad, gente de animación o incluso de otros campos relacionados. En muchos casos, se trataba de conocidos de Ueda o de otros miembros que iban llegando al equipo. El productor, Kenji Kaido, siempre confió en la intuición de Ueda, pensando que “nuevos proyectos requerían gente nueva”. La idea de Ueda era que, para hacer un videojuego diferente, necesitaban a gente de fuera del sector. Había nacido el Team Ico, y Ueda podía disponer de la libertad creativa que siempre buscó.

Salto a la emoción

Como director de su propio equipo, Ueda iba a poder dar un salto importantísimo. Aunque disfrutaba con su trabajo de animador, su pasión siempre había sido crear. Sin embargo, cuando en el proceso de elaboración del video conceptual fue capaz de crear algo propio, acusó que aquello tampoco era capaz de llenar su vacío creativo. Fumito necesitaba poder expresar emociones a través de su obra: era condición indispensable para que éstas “estuvieran vivas”, para que pudieran mostrar su profunda sensibilidad y su maravilloso mundo interior. Ya no bastaba con poder crear arte en movimiento: Fumito necesitaba crear una obra que fuera capaz de calar muy hondo dentro de los jugadores, explotar la faceta más puramente emocional de la manera más visceral y efectiva posible. Y lo iba a lograr mediante apartados artísticos que buscaban la simpleza y una belleza natural y onírica al mismo tiempo, pero sobre todo a través de la prácticamente total ausencia narrativa.

Ico, jugando a lo desconocido

Clásico entre clásicos, el primer juego de Fumito Ueda, ‘Ico’, comenzaría su desarrollo en PlayStation a partir del vídeo conceptual que elaboró nada más entrar en Sony. Ueda tenía la idea inicial de crear un juego en el que un niño bajito y una joven algo más alta tuvieran que colaborar con un objetivo común. Ya desde estos inicios, Fumito andaba ilusionado con la idea de que el jugador pudiera “tocar” la propia inteligencia artificial del juego. Los dos personajes debían colaborar entre sí, pero solamente tendríamos el control del niño, por lo que era imperativo que el jugador pudiera interactuar con la IA de manera directa. Se concluyó con la idea de que el niño pudiera sencillamente agarrar la mano de la muchacha y llevarla consigo, de manera que la joven pudiera seguir nuestro paso e interactuar con aquello que nos interesara.

A partir de esta sencilla idea inicial, Ueda comenzó a idear las bases del vídeo conceptual que acabaría convirtiéndose en ‘Ico’. Ampliamente influenciado por su etapa de artista, encuentra gran inspiración en la obra del autor greco-italiano Giorgio de Chirico, padre de la pintura metafísica, que le dará la idea de ubicar todo el juego dentro

de un gargantuesco castillo. Los enormes y angulosos muros, las imponentes torres y las inacabables murallas no buscan sino evidenciar la fragilidad y la delicadeza de la pareja formada por Ico —el niño— y Yorda—la joven muchacha—, al tiempo que crean un marco precioso y sutil, casi onírico, donde el silencio es un tesoro y la calma una virtud, pero donde la soledad quema como el acero recién templado. El castillo es el culpable de la mayor parte de las emociones que 'Ico' es capaz de despertar en el jugador. Allí los jardines son un trago de agua fresca en la incontenible sed de la piedra y la argamasa. Cada pequeño retazo de naturaleza que encontramos es tan bello como si lo observáramos por primera vez: un pájaro levanta el vuelo al entrar a una estancia, el pesado ulular del viento, el risueño sonido del agua corriendo... Ueda está detrás de todos y cada uno de esos pequeños detalles, que por sí solos no significan nada, pero que en global logran una ambientación capaz de despertar muchas emociones con muy poquito.

Sin duda, lo que más te toca de 'Ico' es lo poco que se sabe de la trama, la historia y los personajes. Para Fumito «es lo que desconocemos lo que nos apasiona», por lo que desde el principio le gustó jugar a ese tramposo juego en sus creaciones. En 'Ico' no sabemos casi nada, logramos liberarnos en un castillo solitario y debemos intentar escapar. Al encontrar a una joven y desconocida muchacha, la ayudamos, y vemos que ella es capaz de abrir las puertas selladas mágicamente, aunque tampoco sabemos cómo ni por qué. Desconocemos absolutamente todo de nuestro personaje antes de que llegara al castillo, y tampoco sabemos nada del castillo ni de la zona en que se encuentra. Ueda logra despertar nuestra naturaleza curiosa, que



nos interesemos por la obra y nos metamos de lleno en ella. Y entonces has caído en la trampa. Porque una vez dentro de su obra, estás en su terreno, eres susceptible de dejarte embaucar por la belleza de sus parajes, la reparadora tranquilidad de sus jardines, la sutil belleza de Yorda, que, ajena a tus quebraderos de cabeza, se entretiene intentando acariciar un pájaro... El juego te ha atrapado de una manera tan personal, tan irracional e inexplicable que los pequeños detalles se convierten en lo importante, y ya sólo juegas para prendarte de ellos.

Aparte del marco, 'Ico' supone una aventura fantástica de corte tradicional, que aboga por la sencillez en contrapartida a la épica, seguramente en un intento de acercar el juego y las sensaciones que provoca a un público mucho mayor. Su parca narrativa apuesta por temas universales, como el amor, la amistad, la dualidad luz-oscuridad e incluso —muy sutilmente— el clásico mito de la forja del héroe, tantas veces tratado en la literatura de fantasía épica. Ueda nos demuestra a través de 'Ico' que no todos los héroes llevan pesadas armaduras y cabalgan a lomos de veloces corceles. El concepto del héroe es algo metafísico e intrínseco a la naturaleza humana, y cualquiera puede convertirse en héroe cuando las circunstancias son las adecuadas.

Para Fumito Ueda, 'Ico' ni siquiera es un videojuego. Nunca lo catalogaría como tal, de igual manera que él mismo no se considera un artista, si bien considera que los videojuegos podrían ser una forma de expresión artística. Y aún así, con su primera obra, no sólo había logrado crear arte en movimiento: había conseguido alcanzar las emociones y ponerlas al servicio del jugador.



Shadow of the Colossus, la sublimación de lo desconocido

Nada más terminar 'Ico', Ueda se ponía a trabajar en un nuevo vídeo conceptual, apodado provisionalmente 'Nico', haciendo un ingenioso juego de palabras —ya que Ni es el número dos en japonés—. En esta ocasión, había decidido que su siguiente proyecto se trataría de un juego online, ya que quería explorar mecánicas cooperativas. El vídeo nos muestra lo que parece la cacería de un grupo de humanos astados al galope, hostigando a un enorme coloso similar a un mamut. Los humanos colaboran para encaramarse al mamut hasta que logran darle muerte.

Como 'Ico' era un juego quizá más pausado —aunque también tenía sus momentos de estrés—, el plan de Ueda para su nueva creación era elaborar algo más lleno de acción, con más movimiento, quizá más cinematográfico, con la cámara oscilando y moviéndose en planos espectaculares. Había decidido que quería centrar toda la experiencia en acabar con los colosos pero, en algún punto del desarrollo, acabó dándose cuenta de que la idea de hacerlo online no casaba con el juego que tenía en mente. 'Nico' debía ser un juego para un solo jugador. El primero de los retos a los que tuvo que hacer frente el equipo era el de dotar de peso a las criaturas, que eran, claro está, colosales. Un reto que además era doble, puesto que estas criaturas debían construirse como si fueran un propio escenario, ya que, en cierto sentido, ejercían como tales al tener que encaramarnos a ellas para derrotarlas. La labor de animadores y el excelente apartado artístico lograron resolver la papeleta con solvencia.

Fumito nunca fue de los que se conformaban, y aunque la experiencia de acabar con los colosos era espectacular, a él no le bastaba. Ueda quería ir más allá de la épica fantástica del obstinado héroe que se enfrenta al mal en desigual batalla singular, sabedor de que estos clichés no cuentan ya con la fuerza que debieran por haber sido sometidos a constante repetición. Para lograr que la lucha de Wanda nos importara y realmente nos tocara el corazón, debía utilizar de nuevo una técnica que ya utilizó en 'Ico', pero que debía alcanzar aquí su punto más álgido. La única manera era someternos de nuevo al más profundo desconocimiento.

'Shadow of the Colossus' abre con un Wanda que cabalga portando a una muchacha muerta. Llega a una tierra mística, donde un coro de maquiavélicas voces que se identifican como Dormin nos indica que es posible resucitar a la muchacha si logramos acabar con los colosos que pueblan esa tierra prohibida. Desconocemos prácticamente todo, desde el propio nombre y la identidad de nuestro protagonista hasta si la muchacha es su enamorada, o tal vez su hermana —si bien es cierto que hay evidentes muestras de cariño hacia ella—. En la conversación

Colosos: ¡Hazte con todos!

Al principio del desarrollo se idearon hasta 48 colosos únicos que deberían aparecer en el juego, aunque en una etapa avanzada se decidió seleccionar los 24 mejores. Finalmente, para no rebajar la calidad de cada uno de ellos, se decidió escoger a 16 y darlo todo en cada uno. Una de las cosas más importantes para Ueda en el diseño de los colosos fue que debían tener pelo; quería reforzar el sentimiento de agarrarse a algo, igual que ya hiciera con las manos entre Ico y Yorda. Por otro lado, para evitar que aquellos más sentimentales sintieran pena por acabar con ellos, les dio un aspecto entre animal y piedra; para Ueda, sensible como pocos, este apartado era de una importancia vital.

Cabalgando a Agro

Uno de los aspectos más imponentes cuando nos enfrentamos por primera vez a 'Shadow of the Colossus' es la belleza y perfección de nuestra montura, Agro. Una bella yegua negra obediente y muy inteligente, que siempre permanece en calma y atenta a las instrucciones de Wanda. Vital en algunos de los combates contra los colosos, la relación entre Wanda y Agro va creciendo de manera exponencial frente a los ojos de un jugador que, en algún momento, deja de observar y pasa a formar parte del vínculo. En cierto momento, se llega a un punto álgido en este vínculo, protagonizando Agro una de las escenas más emotivas del juego.



con Dormin, Wanda les pregunta «¿qué tengo que hacer?»; una pregunta de enorme importancia, ya que es lo único que a Wanda le importa, y por lo tanto es lo único que el jugador necesita saber. Las insidiosas voces le advierten de que el precio podría ser altísimo, y la respuesta de Wanda no es otra que «eso no me importa». ¿No es, pues, todo lo demás accesorio? Sabemos lo que Wanda quiere, salvar a la muchacha, y todo lo demás nos distrae de lo que realmente Wanda siente en cada momento del juego. Ueda busca sencillamente conectar con el jugador a través de su identificación total con Wanda. Sólo así va a poder sentir las excelsas emociones que salpican un juego tan épico como precioso y brillantemente jugable.

Para la tierra prohibida que Wanda debe recorrer en busca de los colosos, Ueda elige un enorme mundo vacío, tan sólo habitado por leves retazos de una fauna tan tímida como escurridiza. Es obvia de nuevo la influencia de Chirico en este campo, esta vez sustituyendo las construcciones urbanas por una Naturaleza salvaje y preciosa, ante la que Wanda y su siempre fiel yegua Agro se sienten diminutos. La naturaleza meditabunda e introvertida de Ueda parece disfrutar mostrándonos estos entornos donde la soledad y el silencio son tan acusados como absolutamente imprescindibles, mostrando de nuevo un mundo prácticamente onírico. Recorrerlo así, en la más silenciosa calma, es un preludio de lo que se avecina al encontrar a uno de los colosos. La calma antes de la tempestad, el descanso del guerrero, el momento previo a la batalla en que podemos empatizar con Wanda, que al igual que el jugador, desconoce por completo a qué va a enfrentarse, o por qué. Sólo cuenta nuestra determinación: debemos vencer a los colosos, sin saber qué estaremos desencadenando ni por qué Dormin nos lo encargan. La bella tierra prohibida conserva su quietud y su vacío para evitar elementos externos que pudieran apartarnos de una total identificación con Wanda. Nuestro caballero errante sólo tiene una cosa en la cabeza, y Ueda no quiere que nosotros —como él— tengamos ninguna más.

Con 'Shadow of the Colossus' terminado, el siguiente paso de Fumito sería crear un nuevo vídeo conceptual, esta vez mostrando a un niño que se sirve de la ayuda de un monstruo emplumado para librarse de unos guardias que parecen andar persiguiéndole. A medio camino entre águila, gato y perro, el monstruo —que ya recibe el mismo nombre que el proyecto, Trico— parece ser el eje sobre el que girará toda la jugabilidad y trama del título.

Cinco años después de que el vídeo conceptual se hiciera público —justo antes de un E3, aunque posteriormente la versión allá mostrada fue ligeramente superior visualmente—, seguimos sin tener demasiadas noticias de 'The Last Guardian' —título final del proyecto—. Divorcio con Sony mediante, pero sin haberse desvinculado del desarrollo, Ueda parece concentrado en su nuevo trabajo. Puede que sean muchos años y algunos se cansen de esperar, pero a buen seguro el nuevo título volverá a emocionarnos y sorprendernos como sólo Fumito Ueda es capaz de lograr. Sus obras siempre han sido y serán tan aclamadas como discutidas, pero si hay una cosa innegable es que muy pocos tienen esa capacidad para manejar las emociones y hacer juegos tan especiales y diferentes como bonitos y emotivos. Buena suerte, maestro.





LO QUE EL HIELO SE LLEVÓ

Donkey Kong Country: Tropical Freeze

por Pedro J. Martínez

Recuperar una franquicia mítica tras casi tres lustros de abandono, con sus protagonistas dando tumbos en propuestas sin rumbo ni timón, con piojos hasta en los dientes y sin una mísera corbata limpia, es cuanto menos elogiable. Lo que logró Retro Studios no fue un rescate al uso: Diddy y Donkey volvieron a la palestra duchados, desinfectados y colmados de halagos en 2010, en un platformer tan brillante como tradicional. 'Donkey Kong Country Returns' mejoró lo ofrecido en la trilogía original de SNES al tiempo que respetaba lo que tenía que respetar, y se tomó las libertades que creyó oportunas. Algo más de tres años después, el mismo equipo volvió para dejarnos helados con su frío tropical.

'Tropical Freeze' se mantiene fiel a su marca, exigente e ingenioso, con su diseño de niveles como inmejorable carta de presentación. Igual que en 'Returns', manejar a Donkey supone sumirse en su plataformeo robusto y poco dado a la acrobacia, básico en ocasiones, pero ideal para mantener la tensión hasta impactar en el barril final de cada escenario. Asegurar un salto es un ejercicio de intuición, cálculo y precisión donde las concesiones al jugador brillan por su ausencia. 'Tropical Freeze' es incluso más difícil que su predecesor y —por supuesto— que las primigenias entregas de Rare, asumiendo así un nuevo rol en la industria: satisfacer a aquellos amantes de los plataformas adultos, curtidos durante décadas, adiestrados en un género con visos de inmortalidad.

No obstante, esta nueva entrega para Wii U demuestra un par de cosas: que los chicos de Retro siguen siendo capaces de diseñar niveles mejor que cualquier competencia, y que la

necesidad de introducir novedades les ha pesado como una losa. Dixie y Cranky aparecen para dotar de variedad a la figura del sidekick (permitiendo elegir al jugador en muchos casos), pero el movimiento de la joven mona, flotando un par de segundos con impulso final hacia arriba, anula y deja inservible al pobre Diddy; y el salto con bastón del viejo cascarrabias sólo aventaja a la joven pareja en situaciones muy puntuales, y nos recuerda en demasía al de Tío Gilito en 'DuckTales'. La falta de imaginativa para lograr que 'Tropical Freeze' no fuese visto como una simple expansión de 'Returns' no sólo atañe a los protagonistas secundarios: los niveles de bonus y los jefes finales transmiten el agotamiento de un campo abonado ya cientos de veces y en el que es difícil que broten nuevos nutrientes. Quizá habría sido mejor olvidarse de la presión y la crítica, y haber hecho como hace tres años: tomar sólo lo bueno y estropearlo lo menos posible. Los niveles acuáticos, molestos y frustrantes, lo ejemplifican a la perfección, afeando un cómputo global que deja de ser tan redondo, tan perfecto, a pesar de conservar momentos realmente chispeantes. Más no siempre significa mejor.

Pasando de manera absoluta del tabletomando, la virguería técnica reside en nuevos y espectaculares juegos de perspectiva, experimentando con la profundidad con un tino exquisito en lo visual y lo jugable, sorprendiendo a aquéllos que jugamos al de Wii y pensábamos que ya éramos expertos en viajes en vagoneta y pilotaje de barril a reacción. Porque ni todo lo nuevo desentona, ni todo lo conservado se mantiene fresco, y aunque en ese quita y pon hubo más fallitos de los esperados, que Donkey Kong se asiente en su terreno, en el de las plataformas que él ayudó a construir de la mano de un celoso Miyamoto —nunca llegó a comulgar del todo con la idea de hacer un juego tipo Mario con alguien que no fuese Mario—, siempre es una buena noticia.

Sin selector de dificultad, los desafíos avanzados vuelven a disgregarse en forma de coleccionables, niveles y modos especiales, y una novedad: salidas secretas (dos por mundo) que no suponen atajos, sino rutas alternativas, necesarias para encontrar y jugar a todos los niveles del juego. Lo demás sigue igual: letritas KONG y piezas de puzle que precisan de la ayuda del loro Squawks más que nunca, escondidas con saña. Menos mundos pero más niveles, más previsibles pero igualmente divertidos: los escenarios a contraluz ya no son sorpresa, sino algo que simplemente sucede, como el sol que se esconde por el Oeste. Los pingüinos —principales antagonistas junto a morsas y otros animales de climas helados— ejercen de improvisados conquistadores, llenando de hielo los últimos niveles y añadiendo nuevas dificultades a las clásicas de la saga: las plataformas móviles y los escenarios que se desmoronan a nuestro paso.



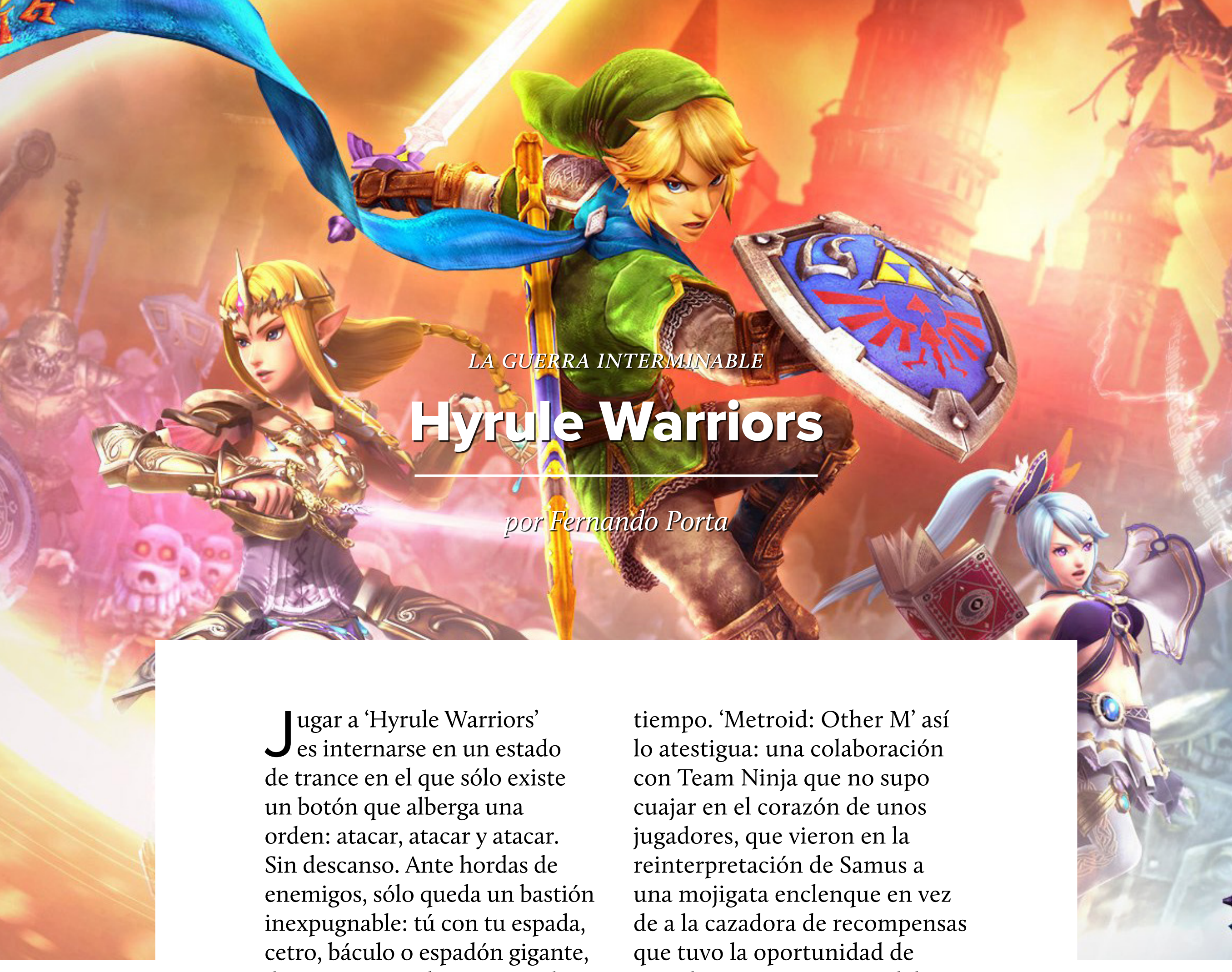
El modo cooperativo vuelve a ser una fantástica opción en 'Donkey Kong Country: Tropical Freeze'. Donkey y acompañante requieren más coordinación que nunca, pero el diseño y las mecánicas mantienen matices que permiten el progreso de ambos jugadores sin trabas adicionales. Saltar sobre un enemigo y que éste se mantenga en torno a un segundo más en pantalla, consintiendo así que el otro usuario pueda usarlo igualmente de improvisada plataforma, es un detalle impagable. La búsqueda de secretos, permitiendo el sacrificio de uno de los participantes sin salir de la partida, también es una buena excusa para, una vez acabada la aventura principal, completar el juego con un peludo aliado. Contra el frío, nada mejor que el calor homínido.



Manejar a Donkey es jugar con un detonador conectado a plataformas traicioneras, engañando al ojo pero sólo en parte, porque éste 'Tropical Freeze' se presenta aún más vivo y colorista, rápido y enérgico, a pesar de los eternos tiempos de carga.

Títulos como 'Donkey Kong Country: Tropical Freeze' no sobran en el catálogo de Wii U: los buenos plataformas siempre son bien recibidos. Lo que pasa es que lo nuevo que nos viene a contar suena forzado, a justificación procedimental, a que hay un nuevo 'Donkey Kong Country' porque es lo que toca en una consola nueva. Es cierto que los juegos de Rare nunca fueron maravillas incuestionables, quizá demasiado conscientes de su poderío técnico y de ser la respuesta molona a 'Sonic the Hedgehog' y a la escalada de Mega Drive en Occidente, pero cada entrega en SNES suponía un discurso nuevo que lo cambiaba todo, protagonistas incluidos. Por eso se nota tanto que 'Returns' nació por un motivo más noble que 'Tropical Freeze', y que la condescendencia con las franquicias que empiezan a denotar cierto desgaste no ayuda a que éstas encuentren una nueva senda. Pero de momento los gorilas ahí siguen, demostrando que hacen muy bien lo que sabemos que saben hacer, pero dejando dudas cuando salen a la periferia. Habría que darle aire al equipo de Retro y permitirle trabajar en otros proyectos, quizá alguna nueva IP, refrescar ideas... Es la única forma de que el talento germine y no termine anquilosado bajo el hartazgo de los encargos; la única forma de mantener la vigencia en 'Donkey Kong Country', y que no termine oliendo a sobaco de mono con el pasar de las entregas, que eso sería demasiado injusto para los que, como yo, creemos que todavía hay espacio para las fórmulas tradicionales.





LA GUERRA INTERMINABLE

Hyrule Warriors

por Fernando Porta

Jugar a 'Hyrule Warriors' es internarse en un estado de trance en el que sólo existe un botón que alberga una orden: atacar, atacar y atacar. Sin descanso. Ante hordas de enemigos, sólo queda un bastión inexpugnable: tú con tu espada, cetro, báculo o espadón gigante, dispuesto a ayudar a comandantes aliados con el cerebro de una hormiga y oponentes con la inteligencia de una pulga. Omega Force ha trasladado la dinámica de su 'Sengoku Basara' a las tierras de Hyrule, en un movimiento que sorprendió a propios y extraños en el pasado E3. La colaboración de Nintendo es casi testimonial, en contraposición a 'Bayonetta 2', dando las licencias y la libertad necesarias al equipo para que articulara su peculiar propuesta del universo Zelda. Y lo han puesto todo del revés.

Nintendo ya había intentado tomar este camino hace tiempo. 'Metroid: Other M' así lo atestigua: una colaboración con Team Ninja que no supo cuajar en el corazón de unos jugadores, que vieron en la reinterpretación de Samus a una mojigata enclenque en vez de a la cazadora de recompensas que tuvo la oportunidad de traer la reinterpretación del metroidvania a los entornos tridimensionales, alejada de las ataduras de Retro Studios. Un producto correcto, pero lejos de los estándares de calidad que se le exigen a la compañía nipona. ¿Por qué volver a lo mismo jugándosela con un género tan poco vendible en Occidente como es el *musou*?

Fácil. Remontar las ventas de una consola en horas bajas en Japón (lo cual consiguieron sus coetáneos, 'Mario Kart 8' y 'Super Smash Bros.') a través de un tipo de juego muy dado al crossover entre franquicias.

Traerlo a Occidente sólo era la intentona de que la fuerza de la franquicia 'Zelda' pudiera vender suficientes juegos para que la inversión fuera rentable. Negocio redondo. Pero en Nintendo saben que no es sólo negocio lo que tiene que importar, y aunque vuelva a encontrarse con el muro infranquable de las expectativas, 'Hyrule Warriors' es un producto más que correcto si consigues ver lo que se oculta detrás de la maleza de los defectos propios del género.

La reinterpretación de Omega Force nos presenta una dimensión donde la princesa Zelda reina sobre todo Hyrule y el héroe legendario, Link, es un simple peón dentro del enorme ejército de su majestad. Pero una fuerza oscura surge para terminar con el largo idilio. Las armas deben alzarse de nuevo al lado del héroe que empuñe la espada maestra y devuelva la luz al mundo. Desde este punto se forma un batiburrillo en el que se referencia a todo por el mero placer de homenajearlo. Los personajes van desfilando por la historia, impulsada por unos giros que ni nos interesan a nosotros ni se hacen querer, hasta que llegamos al final habiendo pasado sin pena ni gloria, sin dejar huella. Es un repaso superficial a la saga Zelda, pero tiene un punto fuerte, una piedra maestra llamada jugabilidad.

Si no habéis jugado a un 'Dinasty Warriors' o un 'Sengoku Basara', aparte de que no tenéis perdón, os perdéis una forma muy peculiar de entender el juego: se nos pone en medio de un campo de batalla en el que nuestros soldados se mueven automáticamente y nosotros, como comandantes, debemos ir conquistando los diversos fuertes que posee el enemigo, evitando que los nuestros sean capturados por los generales del ejército contrario. El quid de la cuestión no está en presentarnos pequeños grupos de oponentes exigentes con un sistema de combos complejo: aquí lo esencial se encuentra en el ataque normal y el ataque fuerte. El machaqueo que llevamos a cabo cuando somos novatillos en el juego de lucha de turno se ve ascendido a deidad omnipresente dentro del *musou*. Muévete rápido, aprieta todos los botones, esquiva cuando tengas que hacerlo y lánzate a por el oponente más fuerte antes de que te dé más problemas. Con eso, varias horas por delante de ejércitos gigantescos, pudiendo llegar a mover tropecientos personajes en pantalla como en el EXTREEEEEM-o 'Ninety Nine Nights 2'.

La formula no se aparta ni un ápice de lo establecido en la franquicia inspiradora. Si os cansáis rápido de la historia, aunque ésta sea larga y necesaria para desbloquear nuevos personajes, podéis revisitar los escenarios en compañía de un amigo, pero con un defecto que empaña el conjunto: la resolución baja a niveles de Wii (480p que se veían bien en una televisión de tubo o en el tabletomando, pero no en nues-

La sangría de los DLC

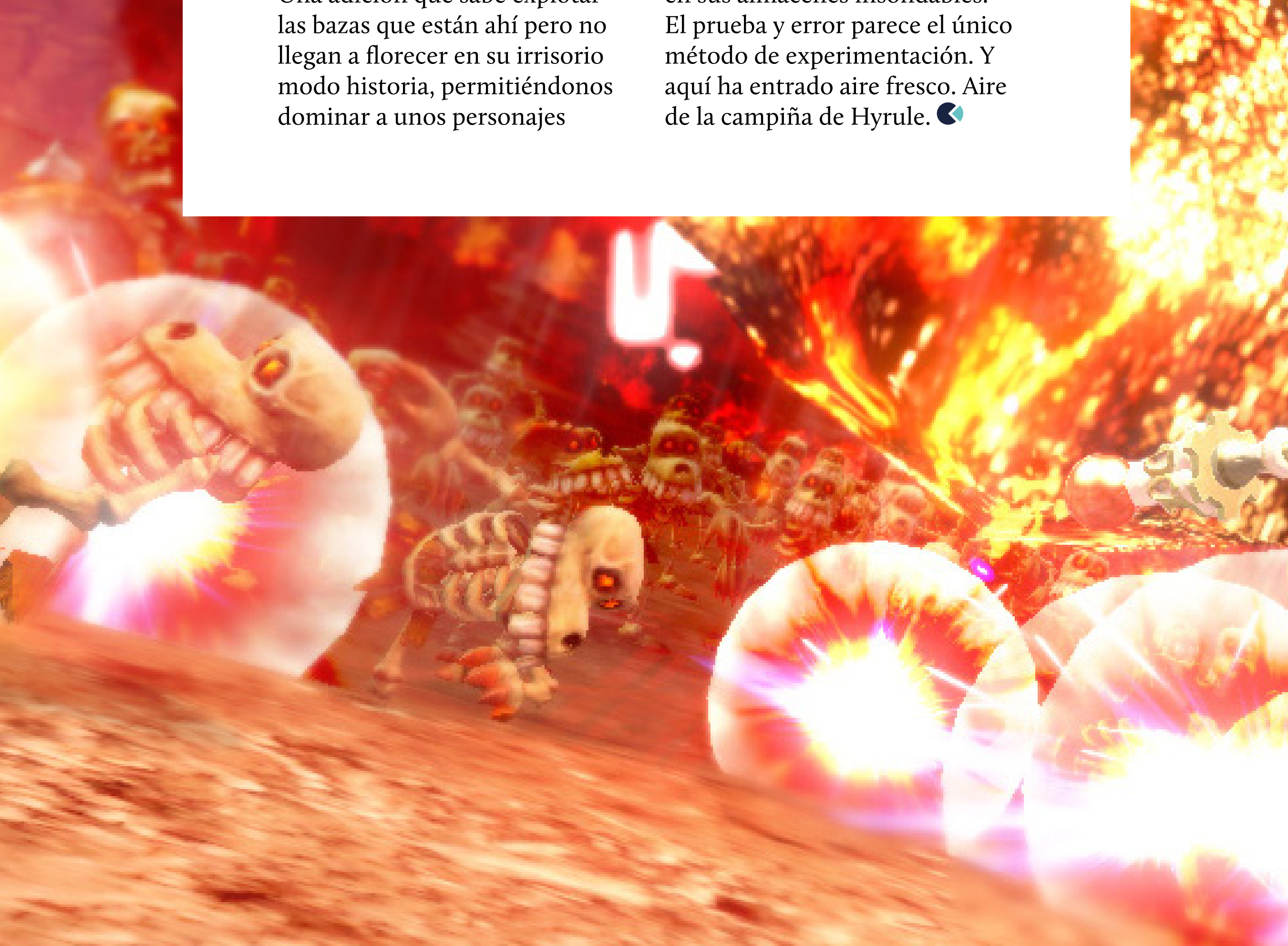
Aunque Nintendo no se ha caracterizado todavía por internarse en el mercado de los DLCs, salvo por ese pack de circuitos de 'Mario Kart 8' que nos dejó perplejos por la cantidad de contenido que tenía, 'Hyrule Warriors' sienta un peligroso precedente, como ya lo hizo 'Fire Emblem Awakening' en Nintendo 3DS. Siempre con contenido que se percibe como accesorio, los sucesivos packs con nuevos mapas y personajes avivan esa voz interior que nos dice que esto puede ser el futuro, donde se juegue con el factor nostalgia para que no dejemos de quemar nuestra tarjeta de crédito (Kojima fue listo con el DLC de 'Ground Zeroes' que nos devolvía a Shadow Moses). El carácter experimental de esta nueva franquicia seguramente sea el verdadero justificante para probar nuevos modelos de negocio, pero eso no quita que los jugadores miren con suspicacia este tipo de prácticas.



tras flamantes teles de plasma), rascadas de frames constantes y una reducción considerable del número de enemigos en pantalla. Si hay que hacer esos sacrificios, mejor que te lo ahorres.

Como ya hemos dicho, el núcleo jugable es lo que vale de este 'Hyrule Warriors'. Ello es lo que saben explotar inteligentemente en Omega Force gracias al modo aventura que está disponible incluso desde el principio del juego. En él, recorreremos un mapa similar al presentado en 'The Legend of Zelda' de NES a través de batallas con condiciones especiales. Una adición que sabe explotar las bazas que están ahí pero no llegan a florecer en su irrisorio modo historia, permitiéndonos dominar a unos personajes controlables que tienen muchas diferencias entre sí, dándoles el lugar que merecen con sus espectaculares ataques y combinaciones.

'Hyrule Warriors' es un experimento de una Nintendo que se abre a nuevos modelos de negocio, vista la crisis que atraviesa el sector. Que el experimento no les ha salido tan bien como otras obras es una verdad incontestable, pero la apuesta es valiente: las compañías son celosas en guardar sus preciadas IP first-party bajo su manto, pero la compañía nipona empieza a oler un poco a rancio en sus almacenes insondables. El prueba y error parece el único método de experimentación. Y aquí ha entrado aire fresco. Aire de la campiña de Hyrule.







La luna se teñirá de sangre,
el sol se oscurecerá.
La tierra será cubierta por las aguas,
de sus puestos en el firmamento
las fúlgidas estrellas se desprenderán;
el fuego y el humo ascenderán a lo alto
y chocarán contra el propio cielo.



LA JOYA QUE FRACASÓ

Blade: The Edge of Darkness

por Víctor Paredes

Tukaram - Bárbaro

"El descanso es el enemigo de la espada"

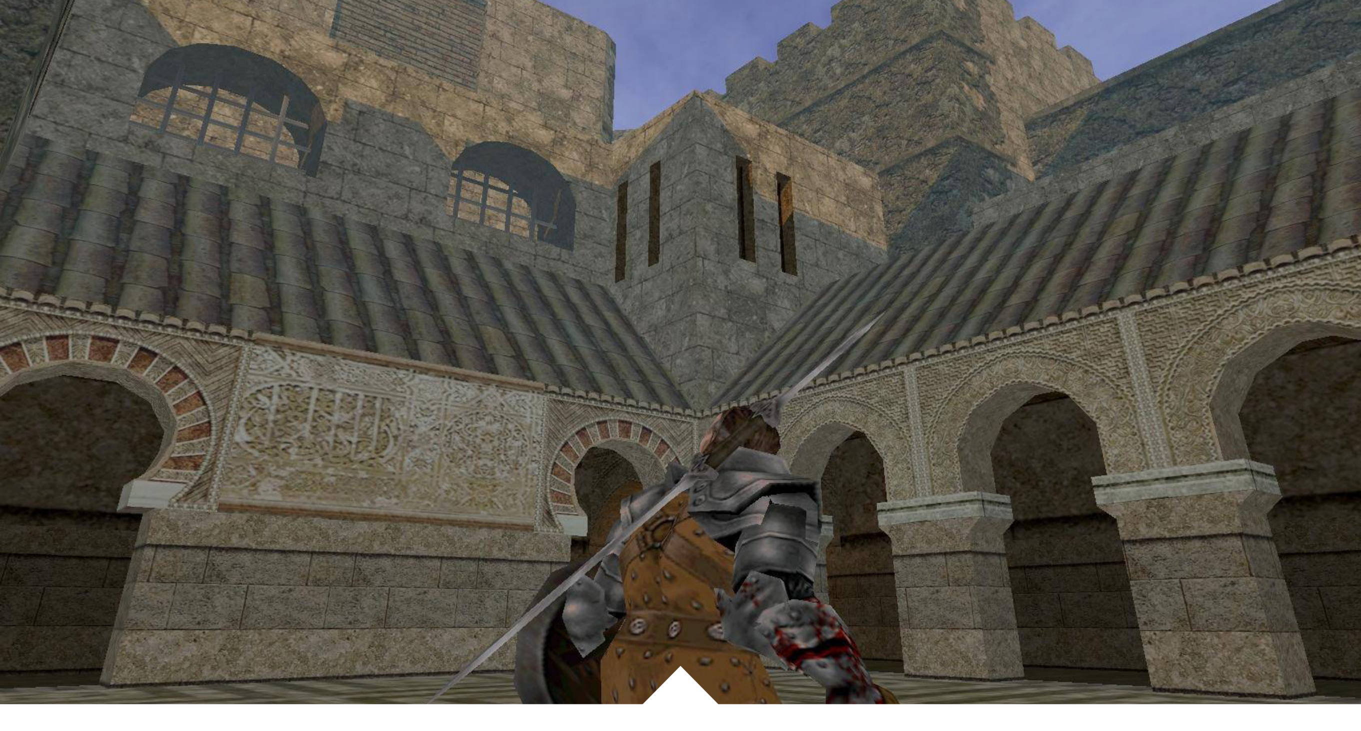
Desde hace varias lunas, la tranquilidad de la Estepa se está viendo gravemente alterada. Se han descubierto extraños signos en el susurro del viento que cruza los pastos. Los guerreros desaparecen misteriosamente en la noche; las mujeres y los niños atan con fuerza las entradas de sus tiendas, mientras los ancianos tiemblan en silencio y los chamanes escudriñan a los fantasmas de sangrientos enemigos e invasores procedentes del Norte.

Una inquietante visión ha perturbado los sueños del anciano Dabaghiyeh. Según esta aparición, un guerrero elegido y miembro de la tribu, Tukaram, debe viajar a las sagradas Piedras de los Ancestros, en Kashgar. Alguien debe ser enviado para descubrir el motivo de las extrañas desapariciones y, si fuera posible, buscar la ayuda de los antepasados.

'Blade: The Edge of Darkness' es un *action rpg* en tercera persona con toques *hack ´n´ slash* y plataformas, creado por la desarrolladora española Rebel Act Studios en el año 2001, que presentó en aquel entonces un juego innovador gracias a un motor construido completamente por el equipo desde cero. El título destacó de forma sobresaliente en efectos de luz y sombras, un sistema de gravedad nunca visto hasta la fecha, escenarios gargantuescos y plagados de detalles y un toque bastante especial dentro de un juego de este tipo como la posibilidad de desmembrar a tus enemigos y lanzar sus cabezas u otras partes de sus cadáveres a futuras víctimas. Por otra parte, su largo desarrollo implicó un factor negativo que afectó a la obra, sacándola a la luz con texturas que no estaban al nivel de otros juegos, pero que aun así situaba el listón a la misma altura o incluso más alto con respecto a otros títulos que salían en ese mismo año.

Resaltando características técnicas, su forma de juego, su increíble dificultad y sobre todo su sistema de combates eran algo que rompía la monotonía de la época. Utilizando la típica subida de niveles de los RPGs, el personaje sufría un progreso evolutivo que aumentaba su potencial y habilidad con las armas, ya que éstas cansaban al personaje, obligando al jugador a atacar de forma eficiente o, de lo contrario, el personaje tendría que tomar aliento, dejándolo incapacitado mientras lo recuperaba. Por si fuese poco, también requería cierta habilidad para desenvolverse en la batalla, ya que los ataques tenían distintas combinaciones, pasando de golpes normales a auténticos combos devastadores gracias a las habilidades del personaje y a las armas con restricción de nivel que se desbloquean una vez progresa el protagonista. Mezclada con la posibilidad de bloquear con armas o escudos, la forma de eliminar a tus enemigos se centraba en memorizar los ataques de éstos, esquivar o bloquear y contraatacar. Una vez se profundiza en el juego, otros elementos influyen en el combate: armas con aptitudes especiales y sobrenaturales, o la posibilidad de cambiar la comida para recuperar salud por pociones que se pueden almacenar de forma mucho más efectiva; pero, al final, lo decisivo era desenvolverse con soltura.

El susodicho sistema de combate es un tema que, incluso hoy, hace pensar a muchos por qué no ha sido más explotado. Personalmente, siempre le he dado un visto muy bueno —como todos los que han sentido simpatía por el título al que hace honor esta crítica— y sería un agrado verlo reproducido en otras obras, y no presenciar el abandono de una idea tan factible por otros sistemas que acaban recortando en habilidad, premiando al torpe jugador que no quiere involucrarse en un manejo más complejo a la par que completo, que puede convertir una batalla ganada en perdida con unos cuantos



errores de coordinación. Otro factor a tener muy en cuenta era que, aun concediendo la posibilidad de guardar la partida en cualquier momento, la dificultad no se veía afectada ni lo más mínimo, e incluso atribuía nombres a la valentía del jugador en la descripción de la partida según el número de veces que se hacía. Por lo tanto, el mero hecho de ir degenerando nuestra hazaña heroica hasta el punto de ver la palabra "COBARDE" era una mella en nuestro orgullo, que nos incitaba a evitar salvar la partida compulsivamente, pero que también dejaba caer sobre los hombros el peso de tener que empezar de nuevo el inmenso nivel al que uno se enfrentaba, haciendo a veces que el propio miedo condujera al error, dejando caer al vacío horas y horas de juego.

Entrar en el mundo de 'Blade: The Edge of Darkness' era, en aquella época, algo insuperable. Aunque durante mi vida he recordado muchos títulos, este sin duda alguna es de los que más he disfrutado. Sí, es cierto que tuvo poca aceptación, y que con el paso del tiempo ha sido prácticamente olvidado, pero probablemente sea el mejor juego que se haya hecho en nuestro país. Toda la experiencia resulta un verdadero reto en comparación con otros, e incluso con obras de hoy día, teniendo en cuenta que ha pasado más de una década.

Según cuenta la leyenda, Eresh Kigal fue el caballero elegido por Ianna, que empuñó el favor de la Diosa en la antigua guerra contra el mal, convirtiéndose en Blade, el caballero de la luz. En su gesta, reunió a un gran grupo y se dirigió al Este, donde se encontraba la guarida del enemigo, desafiándolo.

Sargon – Caballero

"¡Honor y gloria para la Orden que sirve a su señor!"

Un nuevo peligro se está fraguando en las fronteras del Norte, y la confusión amenaza su poder. Los clanes orcos parecen más fuertes que nunca, y ya ningún paso está libre de peligro. Las fronteras protegidas por los caballeros del rey no son seguras, y la traición está haciendo caer las fortalezas en manos de un enemigo desconocido.

Sargón, capitán de los caballeros del Rey, ha sido enviado al Krak de Tabriz para reforzar la guarnición, con la misión de recabar información sobre las actividades enemigas y los problemas de la frontera.



Naglfar - Enano

"El conocimiento del pasado y el estudio de los sagrados trozos de los dioses pueden curar una brecha o extirpar el mal. Si se utilizan inadecuadamente, pueden arrebatar el juicio y asolar el alma"

En Yötunheim, ciudad del clan Heim, bajo las montañas de la Media Luna, han comenzado a suceder cosas extrañas. En los pasadizos más profundos bajo la ciudad parece que una amenaza se oculta bajo las sombras. Algunas obras se han perdido, y algunos accidentes inexplicables han causado la muerte a varios enanos. Al poco tiempo, un extraño fenómeno ha alarmado a los jefes del clan: una profunda y rica veta de cobre ha comenzado a "sangrar".

Enemigos largo tiempo olvidados han comenzado a reptar por los pasadizos más profundos. Las criaturas del submundo comienzan a despertar. Los jefes del Clan deciden que Naglfar, uno de los pocos enanos conocedores del mundo que rodea los valles y montañas de la Media Luna, debe viajar a la ciudad enana de Kazel-Zalam para consultar los tomos de sabiduría de la Gran Biblioteca.

Tras lograr la victoria, Eresh Kigal murió, y sus cuatro fieles compañeros llevaron su cuerpo ensangrentado hacia el templo de la diosa, y sobre el altar que fue sepultado se clavó la espada sagrada. El santuario se selló y sobre el suelo aparecieron cuatro gemas: un ópalo blanco, una aguamarina, una obsidiana y un óvalo de ambar. Cada una de ellas sería recogida y custodiada por sus compañeros, haciendo un juramento de protegerlas y dejar señales por si el mal pretendiera apoderarse de la espada, y a la par para brindar la oportunidad de que un héroe pudiera reunirlas y recurrir así al poder de ésta para derrotarlo.

En un mundo donde el mal acecha de nuevo, tomamos el papel de uno entre cuatro posibles héroes (bárbaro, caballero, enano y amazona, cada uno con características y estilos de combate distintos), que acaban encaminados a demostrar si son dignos de empuñar el arma legendaria que librará al mundo de la tiranía de Dal Gurak, el elegido del Señor del Caos. Para ello, cada héroe empezará en un primer nivel distinto al resto, donde más tarde retomará el camino a la verdadera naturaleza de su misión y tratará de ganarse la bendición de la diosa sorteando las dificultades que esconden el origen del mal, las gemas que abrirán la puerta sellada al arma, y las runas que le otorgarán su poder.

Quiebra de Rebel Act Studios

Diversos motivos son los que se difunden por internet sobre el cierre de la desarrolladora, cancelando un port a Xbox y matando una secuela en proceso que aún hoy me supone una espina clavada. Incluso teniendo unas críticas excelentes, su comercialización no fue muy buena y la piratería contribuyó mucho a ello, por lo que no obtuvo los beneficios esperados después de tanto



tiempo de desarrollo, sobre todo fuera del país. El modo multijugador era pobre y contaba con una gran cantidad de *bugs* que, a mi parecer, son el precio a pagar por crear algo tan innovador: era de esperar, ya que lograr la perfección en un proyecto tan ambicioso resultaba imposible, especialmente cuando era el pionero en las características técnicas mencionadas anteriormente. Además, requería un PC bastante potente para poder ejecutarlo, algo que en aquel entonces no era asequible para todos y que suponía un tapujo. Es una pena que un juego tan bueno no llegase a buen puerto, y siempre quedaré a la espera de que algún día la franquicia vuelva a la carga y traiga de nuevo uno de los mejores títulos que han existido.

Aun con todo esto, y por suerte para los que se quedaron con ganas de más, hubo una gran cantidad de *modders* que trabajaron en traer material interesante, ya que había mucha información al respecto por la red que dejaba vía libre a la creatividad para los que quisieran llegar a nuevos horizontes con 'Blade: The Edge of Darkness'. Dentro de un amplio catálogo de *mods*, cabe destacar entre propuestas muy prometedoras el "modo gladiador", que permite encararse en distintas arenas con todas las criaturas del juego e ir progresando en un continuo combate, configurable para que todo esté a gusto del consumidor; o los "mapas Fugitive", uniendo varios niveles de la obra base en uno solo (como si no fuesen grandes ya de por sí) repleto de modificaciones y equipamiento nuevo, que traían una bocanada de aire fresco sin perder esa esencia que uno busca e incrementaban las horas de vida del título en buena medida; algo que siempre agradecemos aquéllos que dejamos asomar una lágrima cada vez que finiquitamos el juego.

Zoe - Amazona

"Un paso en falso es como una secreta deuda de juego: antes de que salgas a la calle todo el mundo sabrá lo ocurrido y no se te fiará en toda la región"

Zoe de Argos es una guerrera experimentada que recorre el mundo en busca de fortuna. Procede de los jóvenes y salvajes reinos exteriores. Argos es una ciudad Estado de hombres y mujeres libres, principalmente conocida por su actividad comercial y sus atrevidas flotas mercantes.

Hace algunos meses, Zoe se encontró con un intrépido aventurero, que había perdido el juicio y desvariaba parloteando acerca de las ruinas de una ciudad misteriosa, rica en oro, joyas y piedras preciosas. Su historia no era muy creíble, pero tenía un mapa cuyo aspecto antiguo y desgastado parecía verdadero; el hombre se lo cambió por unas piezas de oro y un barril de vino. Desde entonces, la idea de internarse en la espesura y conocer los reinos centrales asaltaba la mente de Zoe, hasta que un día dejó su barco, entregó el mando a su segundo de a bordo y cambió el comercio por la aventura.



BENDITO CORREVEIDILE

Borderlands

por Alejandro Patiño



Así que queréis oír una historia sobre buscadores de tesoros... ¡Jajaja! Tengo una historia estupenda: Pandora. Éste es nuestro hogar. Pero no te confundas, no es un planeta de paz y amor. Dicen que es un yermo, que es peligroso, que sólo un loco buscaría algo de valor aquí. Puede que esté loco, pero al menos no me dejo engañar por el aspecto de Pandora. Mucha gente la conocía: la leyenda de la Cámara. Mi padre nunca dejaba de hablar de la Cámara, ni siquiera en su lecho de muerte. Tecnología alienígena avanzada, infinitas riquezas, fama, poder, mujeres... Como comprenderéis, muchos de los niños que oían estas historias soñaban con buscarla de mayores. Bueno, pues yo tengo una historia que no os creeréis: la leyenda de la Cámara es real, y está aquí, en Pandora.



Hace doscientos años desde que la corporación Atlas lo empezó todo. El descubrimiento de una Cámara repleta de tecnología alienígena en el remoto planeta Promethea les puso a la cabeza de la carrera armamentística interestelar, ahorrándoles años de investigación y millones de dólares de un plumazo. Ahora, la corporación Dahl quiere probar suerte en Pandora, un planeta cercano a Promethea del que se rumorea que contiene también una Cámara similar, quizá porque los Atlas también metieron allí sus narices hará unos 70 años. Para ello, Dahl se ha servido de una legión de reclusos a los que ha sometido a trabajos forzados. Cuando los Atlas regresan a Pandora, los Dahl no pueden hacerles frente, y abandonan sus instalaciones, no sin antes liberar a todos los reclusos para que les den la bienvenida, dejando Pandora infestada de maleantes con mucho tiempo libre y muy poco que perder. Pero cuatro bribones y su socio están dispuestos a embarcarse en una chaladura de misión para encontrar la Cámara por su cuenta...

Así, de primeras, 'Borderlands' nos abandona en el inhóspito Pandora. Nuestro simpar grupo de lunáticos tiene tan sólo una leve pista y una falta de apego a la vida realmente encomiable, así que pronto comenzaremos a movernos por los alrededores de Fyrestone con relativa seguridad. Pandora es un planeta árido, desértico, donde deberemos encontrar los fragmentos de una llave de piedra, única forma de abrir la Cámara. Vaya por encima de todo que 'Borderlands' es un *first person shooter*, pero sin duda puede presumir de ser uno diferente, nadando contra corriente en un mar de clones sin alma.

¿Te gusta, cariño?

¡Toma un poquito más!

Con un planteamiento de misiones al más puro estilo *correveidile*, Borderlands apuesta por el mundo abierto y el progreso de nuestro personaje como bazas jugables más importantes, al estilo de la "épica fantástica de mundo abierto" que tan grandilocuentemente promociona la saga 'The Elder Scrolls'. Un combo jugable que debería funcionar de maravilla, pero que sin embargo nos somete a una aliteración constante de mecánicas; más bien pronto que tarde, el jugador entra en una dinámica de repetición continua, un bucle de activar misiones y seguir la marca del rombo verde en el mapa: un planteamiento previsible, salpicado de alguna confusa conversación que desvele algo de trama y algún enfrentamiento contra jefes. Hay dos modos de hacer funcionar estas mecáni-



cas manteniendo la diversión durante el montón de horas que los juegos de mundo abierto suelen durar.

La primera de las fórmulas sería a través de una narrativa de verdadera altura, con misiones secundarias que no sólo diversifiquen y extiendan la trama principal, sino que sobre todo la complementen. Por poner un ejemplo cercano, podríamos hablar de 'Skyrim', que cuenta con una narrativa espectacular, con sus misiones secundarias bien estructuradas en subtramas que suelen enlazar de alguna manera con el tronco principal de la historia, lo que logra que, a pesar de ponernos a completar todas las misiones del juego, no perdamos el interés por culpa de misiones insulsas o descafeinadas. Todo es importante, porque todo suma para el entendimiento final de la trama central.

La segunda fórmula es la elegida por 'Borderlands' para aligerar la carga de *deja vu* que los mundos abiertos suelen causar, y aboga por algo que muchos videojuegos parecen haber olvidado. La finalidad de todo juego es la diversión, por lo que poco importa la repetición mientras logremos conseguir que ésta sea divertida. Pongámonos algo serios: 'Borderlands' es un juego que fracasa estrepitosamente en la narrativa y repite su estructura todo el tiempo, pero al final de todo lo único que cuenta es que logra divertirte misión tras misión, y no lo logra a través de la variedad de objetivos —solamente hay misiones de aniquilar la vida o de buscar piezas ocultas— sino a través de algo mucho más orgánico y lleno de sentido. Las misiones de 'Borderlands' son tremendamente divertidas por la variedad de situaciones a las que nos someten a pesar de repetir los

Armas para cruzar el infierno

Pandora es un lugar inhóspito repleto de auténticos maníacos listos para sacarnos las tripas por una lata de sardinas. Por suerte, el juego dispone de un sistema de armamento prácticamente infinito. Las armas que encontramos se generan aleatoriamente entre una serie de parámetros y habilidades especiales concretas, y se distribuyen en grupos diferentes en función de su fabricante. Al principio cogeremos todas las armas para venderlas, pero poco a poco será imprescindible familiarizarse con el sistema y averiguar cuáles son las que valen la pena. Encontrar armamento al gusto de nuestras preferencias es algo tan disfrutable como necesario.

mismos objetivos. En 'Borderlands' vamos a enfrentarnos a un montón de misiones diferentes sobre acabar con los malos, pero mientras en una tendrás que correr sobre pasarelas encima del agua, cubriéndote mientras los francotiradores te cosen a balazos desde la distancia, en otra subiremos a una base elevada y, al coger un objeto, aparecerán un montón de enemigos que sitiarán nuestra plaza, debiéndonos abrir paso desde arriba. 'Borderlands' es una auténtica oda a la diversión hecha videojuego. Brilla en cada uno de los apartados que garantizan que sus aproximadamente cincuenta horas de duración sean de las más divertidas que hayamos pasado con un mando —o ratón y teclado— en las manos, al menos en la pasada generación. Las habilidades propias de los personajes, así como su avance basado en niveles y árboles de habilidades, terminan de redondear la jugabilidad, aportándole un plus que despierta la ambición del jugador, que le impulsa a querer crecer rápido, sobre todo al principio, momento en que quizá la escalación de niveles es ligeramente más dura que la media del juego.

Dicho todo esto, no deja de ser cierto que 'Borderlands', al igual que todos aquellos juegos mal llamados "de mundo abierto", dista mucho de contar con un planteamiento tan libre y lleno de posibilidades como suelen prometernos. Una vez acabado 'Borderlands', uno puede sentir que el juego se compone de un aglomerado de diferentes trocitos sobre un tapete que es el mundo de juego, exactamente igual que 'inFamous', 'Skyrim' o cualquier 'Grand Theft Auto'. Cierto es que en el abismo situado entre rombitos verdes hay un mundo lleno de detalles y precioso de recorrer, pero al final, en la mayoría de los casos, hablamos de puro artificio, un decorado bonito lleno de jugabilidad accesoria, exigua sobre todo de trascendencia. Puede que sea muy entretenido explorar cada cueva de 'Borderlands' o de 'Skyrim', pero al final en ellas no suele haber nada que no pueda disfrutarse en la historia principal. Alarga la duración, incorpora premios que podrían ser interesantísimos, pero el núcleo jugable puro y duro permanece inalterado. Por lo tanto... ¿no es en cierta manera una libertad ilusoria? Podemos elegir el orden en que llevaremos a cabo las misiones, podemos elegir explorar algunas ubicaciones opcionales o no hacerlo, pero al final de todo estamos alargando artificialmente el título, y si pusiéramos cada una de las misiones de la trama principal juntas una detrás de otra, también tendríamos un juego divertidísimo —y jodidamente largo, todo sea dicho—. Se trata



más bien de añadir contenido a través de la repetición, que no de ofrecer material necesario y calidad acorde a la campaña, en especial porque generalmente son las misiones principales las mejor ejecutadas.

Pandora: orografía, flora y fauna

Pero no todo es negativo en los juegos de mundo abierto. Siempre es un placer poder recorrer un mundo virtual con casi plena libertad, especialmente si se trata de un mundo tan rico como lo es Pandora. Atravesarlo a bordo de nuestro Buggy armado es una experiencia tan peligrosa como emocionante. Con solitarias llanuras, imponentes montañas, angostas gargantas, profundos cañones, peligrosas cuevas y hasta putrefactos arroyos, Pandora es un mundo desértico que ofrece un desolador paisaje lunar, pero no por ello desprovisto de fuerza y belleza.

Sin embargo, los acontecimientos anteriores al propio juego han propiciado la más sórdida decadencia, en la que se encuentra Pandora cuando nuestros maleantes aterrizan. Aquellos antiguos reclusos forzados a trabajar la piedra en condiciones cercanas al esclavismo se han agrupado en clanes diferentes, llegando a tomar territorios y organizar patrullas de caza en busca de aquéllos lo suficientemente locos como para merodear por Pandora. Además, tras la glaciación del invierno de Pandora, muchos de los peligros durmientes han dejado de hibernar, llenando el planeta de una fauna peligrosa y más hambrienta que nunca, lo cual ha hecho que cualquiera que los tenga tan cuadrados como para vivir en el planeta deba endurecerse aún más, acabando como han acabado algunos de los chalados líderes a los que nos enfrentaremos. Desde el maníaco Nueve Dedos (también tres bolas) hasta el salvaje de Krom o el loco de la velocidad Mad Mel, deberemos enfrentarnos a ellos en su territorio. La excéntrica personalidad de los jefes es una de las más gratas sorpresas de 'Borderlands', tal vez porque son el culmen de un sentido del humor tan negro y despiadado como absolutamente brillante y lleno de estilo. Un sentido del humor que llena al juego —y a Pandora— de vida, de rincones tan entrañables como una cómoda butaca en un punto elevado, con un rifle de francotirador a la izquierda y una caja de cervezas a la derecha, o los míticos carteles de *Trouble* señalando el camino hacia el jefe, así como las amenazantes pintadas de *Pis Off* sobre un cadáver sin cabeza sentado obscenamente en el suelo. Detallitos todos ellos que denotan muchísimo mimo y esmero, verdadera convicción en lo que se está haciendo. Esto es algo que nunca será suficientemente agradecido a los chicos de Gearbox, ya que me resulta muy difícil cuantificar el bien que le hacen al título. Además, por si fuera poco, 'Borderlands' también cuenta con un apartado técnico y artístico muy



Pero mira que eres cabronazo...

A pesar de la exquisita escalación de niveles, en 'Borderlands' podemos encontrar a unos enemigos especialmente "cariñosos" con nosotros: los nunca suficientemente bien apodados cabronazos. Unos auténticos hijos de una hiena sedientos de nuestra sangre que están muy por encima de la media de niveles de la zona, y que suelen ponernos las cosas muy difíciles. Las batallas contra ellos pueden ser un toma y daca bastante duro de roer, pero generalmente las recompensas por derribarles valen la pena. Si es que son unos auténticos cabronazos, pero nosotros somos aún más rastreros.



diferente al de la mayoría de juegos de su género, optando por una estética similar al *cel shading* (aunque con iluminación realista) pero aplicada a un género en la que no suele ser frecuente. Los primeros compases con el juego impresionan bastante, ya que resulta algo extraño a la par que tremendamente atractivo, y que le aporta al título muchísima personalidad.

El primer título de la franquicia 'Borderlands' es un juego que provoca sensaciones encontradas. Al principio todo parece profundamente nuevo y fresco, pero enseguida nos damos cuenta de que estamos ante la enésima interpretación del mundo abierto de misiones recadero, lo cual en este caso no es ni bueno ni muchísimo menos malo. 'Borderlands' se las ingenia para divertir durante toda su extensión, gracias a la frescura de sus misiones y las sensaciones que su mundo es capaz de suscitar en el jugador. Su inteligente sentido del humor denota en parte cierta preocupación por dotar al título de una personalidad muy marcada, presumiblemente conscientes de no inventar nada y buscando introducir un elemento diferenciador fresco, reconocible y atractivo. Conozco muy poquitos juegos tan divertidos y versátiles como 'Borderlands', que sirve lo mismo para un ratito corto como para largas sesiones de juego. Su propuesta adolece de profundidad narrativa, es cierto, pero brilla en la apuesta más segura de todas: la de una jugabilidad sencilla, directa e increíblemente llena de posibilidades.



Eres un nuevo convicto en el campo de prisioneros de la isla de Khorinis, cerrado por una barrera mágica de la que nadie puede escapar. Tu recibimiento a puñetazos ha sido un adelanto de lo que te espera: una comunidad de convictos donde el fuerte explota al débil, y fuera de ella, un ecosistema lleno de criaturas hostiles. Tienes una única ventaja: una carta dirigida a los magos que crearon la barrera, que te puede abrir puertas... y por la que muchos matarían. Bienvenido a 'Gothic'.



BIENVENIDO A LA PRISIÓN DE KHORINIS

Gothic

por Pablo Saiz de Quevedo



Un control complicado

Uno de los aspectos más criticados de 'Gothic' fue su sistema de control, un tanto tosco y poco intuitivo. Todas las acciones se realizaban manteniendo presionado el botón izquierdo del ratón y pulsando una dirección en las teclas de movimiento: hacia delante para interactuar con un objeto o persona o golpear con el arma en un ataque frontal, hacia la izquierda o derecha para dar un golpe horizontal hacia esa dirección, y hacia atrás para cubrirse por un instante. El jugador perseverante acababa por adaptarse a ese sistema a base de práctica, pero lo cierto es que la curva de aprendizaje del mismo era algo más empinada de lo normal.

¿Qué eras antes? ¿Un joven de granja con talento con la espada y ganas de ver mundo al que su aldea natal se le quedó pequeña? ¿Un golfillo callejero con más destreza que sentido común y querencia por las causas perdidas? ¿O puede que un estudioso muchacho que soñaba con ser mago y estudiaba hasta altas horas de la noche textos arcanos sacados a escondidas de algún polvoriento anaquel? Da igual, no me lo digas: ya no importa. Aquí no. Tampoco importa el porqué de que estés aquí. Desde que el rey Rhobar II de Myrtana decretó que cualquier criminal del reino, fuera su delito una nimiedad o la mayor de las atrocidades, debía cumplir condena extrayendo el mineral mágico de las entrañas de la isla, aquí todos somos prisioneros. Sí, también los Magos del Fuego y los Magos del Agua, los creadores de la barrera mágica que nos impide salir a todos; si me preguntas, les está bien empleado que el hechizo saliera mal y la cúpula creciera más de lo que pretendían.

El caso es que aquí todos somos prisioneros, seamos inocentes o no, y sea cual sea la gravedad de nuestra culpa. Si seguimos vivos es porque intercambiamos las remesas de mineral por toda clase de víveres y útiles necesarios. Desde que ocurrió lo de la barrera y los presos aprovecharon para matar a los guardias en la confusión, así han funcionado las cosas: ellos no se meten en cómo nos organicemos dentro, más que nada porque no pueden, y nos siguen enviando comida mientras sigamos mandando mineral. Y menos mal, porque la fauna de aquí dentro es de lo más peligrosa, y con sólo lo que cazáramos no bastaría para alimentar a todos.

¿Crees que exagero? Pues no me escuches y métete por los bosques, las colinas y las montañas, como si fueses en un paseo campestre. Si tienes suerte, lo primero que encontrarás serán carroñeros, una especie de pollos desplumados gigantes, o ratopos; con ellos es posible que puedas lidiar con el palo que has cogido a modo de arma. Si no la tienes, te toparás con lobos o lagartos gigantes. Y si de verdad tienes mala suerte, es posible que te des de morros con un orco, o con un grupo de ellos; sí, también están aquí los enemigos





Continuaciones más o menos afortunadas

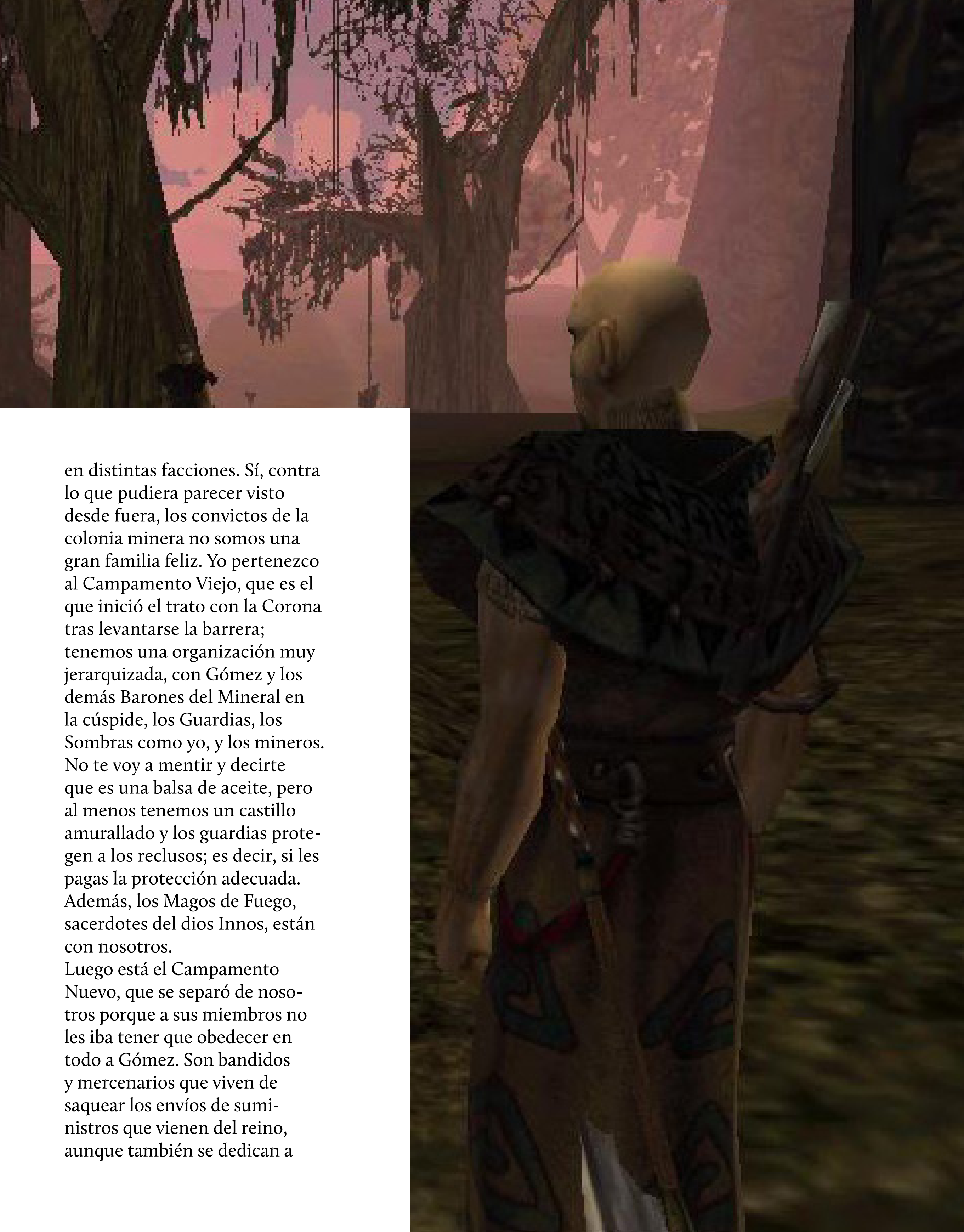
El éxito (al menos en su tierra natal) de ‘Gothic’ propició la aparición de una secuela, continuando las aventuras del Héroe Sin Nombre tras la caída de la barrera mágica en la isla de Khorinis. ‘Gothic 2’ fue bien recibido, pero hubo quejas de que la dificultad fue menos acentuada que la del primer juego; esto motivó que Piranha Bytes creara la expansión ‘Night of the Raven’, que además introducía una nueva zona y enlazaba con la trama de la primera aventura. Por desgracia, Piranha Bytes quiso competir con ‘Oblivion’ en la tercera entrega, que aun siendo un buen juego puso un colofón decepcionante a las aventuras. Los posteriores intentos de la distribuidora JoWood de continuar la saga sin sus creadores terminaron de traicionar el espíritu de ‘Gothic’, en un inútil afán de convertir la franquicia en un éxito multiplataforma.

contra los que batalla Myrtana a la desesperada, los mismos que pusieron a Su Majestad tan contra las cuerdas que le obligaron a poner a toda la población reclusa a trabajar en estas minas. Esto no es uno de esos cuentos de héroes y dragones en los que “el bosque es peligroso” significa que por ahí se va a la aventura: aquí significa “el bosque es peligroso, y si te metes vas a una muerte segura”.

Oh, tampoco te asustes tanto. Ahora está visto que eres un alfeñique, pero a medida que vayas trabajando aquí podrás desarrollar tu potencial. Primero tienes que aprender lo básico de manejar un arma: apoyas el peso en el mismo lado hacia el que quieras trazar el arco del golpe, y paras los golpes haciendo un quiebro rápido con el arma frente a ti. Una vez dominado eso, tendrás que buscar quien te entrene: en los campamentos hay gente que tiene ciertas habilidades y está dispuesta a enseñarlas si puedes pagar su precio en pepitas de mineral. Cuando estés listo para aprender —y créeme, lo sabrás cuando lo estés— pueden enseñarte a aumentar tu fuerza, que viene bien para manejar las armas de mano, o a afinar tu destreza, que es ideal para emplear los arcos, o incluso mostrarte las triquiñuelas de los amigos de lo ajeno para moverse sin ser vistos y hacerse con lo que tienen los demás encima o guardado bajo llave. Diablos, teniendo en cuenta la carta que llevas al líder del Círculo de Fuego, ¡a lo mejor hasta consigues convencerle de que te enseñe a hacer magia!

Y hablando de eso, no vayas mostrando la carta por ahí. Es un objeto valioso, demasiado valioso. Yo poco interés puedo tener en quitártela, pero eso es porque ya tengo mi posición asegurada por estos lares; cualquier otro que se entere de que la tienes bien puede rajarte para hacerse con ella. Los dioses saben que han rajado a otros por bastante menos.

Y hablando de rajar, te advierto de que aquí estamos agrupados



en distintas facciones. Sí, contra lo que pudiera parecer visto desde fuera, los convictos de la colonia minera no somos una gran familia feliz. Yo pertenezco al Campamento Viejo, que es el que inició el trato con la Corona tras levantarse la barrera; tenemos una organización muy jerarquizada, con Gómez y los demás Barones del Mineral en la cúspide, los Guardias, los Sombras como yo, y los mineros. No te voy a mentir y decirte que es una balsa de aceite, pero al menos tenemos un castillo amurallado y los guardias protegen a los reclusos; es decir, si les pagas la protección adecuada. Además, los Magos de Fuego, sacerdotes del dios Innos, están con nosotros.

Luego está el Campamento Nuevo, que se separó de nosotros porque a sus miembros no les iba tener que obedecer en todo a Gómez. Son bandidos y mercenarios que viven de saquear los envíos de suministros que vienen del reino, aunque también se dedican a

La magia de Kai Ronsencrantz

Buena parte de la peculiar atmósfera de 'Gothic' es culpa del músico Kai Ronsencrantz, cuya sombría banda sonora oscila entre los pasajes melancólicos, que dominan en las escenas de exploración diurna y de vida cotidiana en los campamentos, y las melodías más siniestras y enigmáticas que suenan al caer la noche o explorar alguna de las ruinas a las que nos lleva la aventura. Ronsencrantz compuso la música de los demás títulos creados por Piranha Bytes para la saga, así como la de su sucesor espiritual/remake inconfeso, 'Risen', antes de abandonar la desarrolladora para fundar la empresa Nevigo y dedicarse a la creación de herramientas para el diseño de juegos; los fans de la saga aún echan de menos sus evocadoras instrumentaciones.

trabajar las minas. Tengo entendido que necesitan el mineral para no sé qué plan descabellado de reventar la barrera, ideado por los Magos de Agua que se hospedan entre ellos. Supongo que los sirvientes de Adanos nunca tuvieron mucho en común con los devotos de Innos. El que dirige el cotarro allí es el general Lee, un auténtico mando de los ejércitos reales del que dicen que dio con sus huesos aquí por asesinar a la reina.

Y después está el Campamento de la Ciénaga, que es un poco para echarle de comer aparte. Y no, no es sólo por la idea de irse a vivir a un puñetero pantano, en chozas de troncos y palafitos levantados junto a las ruinas de un gran templo antiguo. Verás, los de ahí forman una especie de secta, liderada por un gurú que se hace llamar Y'Berion, y que afirma hablar en nombre de un dios desconocido que conducirá a sus fieles a la libertad. ¿Que a qué dios puede referirse? Pues yo, aparte de a Innos, Adanos y el oscuro Beliar... no me suena ningún otro. ¿Entiendes por qué no me da muy buena espina nada que venga de ellos?

Claro, que podría ser peor. De momento, los tres campamentos estamos en una paz tensa; de hecho, los templarios, guerreros sagrados de la secta de la ciénaga, tienen a varios de los suyos en nuestra mina para ayudar contra los reptadores, una especie de insectos gigantes que viven allí, y en el Campamento Viejo celebramos a veces torneos de lucha en los que participan guerreros de los tres campamentos. Demonios, imagino que un recién llegado como tú podría aprovechar la situación para moverse entre los tres asentamientos, llevando mensajes y haciendo recados: es menos aburrido que picar en la mina, y ofrece mejor paga y posibilidades de ascender en la jerarquía, aunque también conlleve mayor riesgo de muerte.

Pero claro, ¿qué puedes lograr en un sitio como éste sin arriesgarte? Tan sólo convertirte en uno de los que arrancan el mineral de las paredes a golpes de pico. Y, o yo me estoy empezando a volver senil, o tú no tienes pinta de eso. Puede que sí fueras un joven de granja con grandes sueños antes de acabar aquí: hay algo en tu mirada que dice que aspiras a más. No te veo conformándote con una vida de minero puteado por los demás. Y aunque me equivocase, sigues teniendo esa carta, y eso te da una ventaja sobre el típico recién llegado: no dudes en aprovecharla, aunque tampoco te conviene olvidar que te puede llevar a sitios más extraños de lo que te puedes imaginar.

Creo que con lo que te he dicho bastará, al menos por ahora. A partir de aquí depende de ti salir adelante en la colonia minera, y eso sólo es cuestión de seguir mis consejos y aliñarlos con una buena dosis de sentido común. Elige bien con quien te juntas y, si estás por el Campamento Viejo, no dudes en buscarme si tienes dudas. Pregunta por Diego. Y ahora, me tengo que ir. Adiós y buena suerte, amigo mío.



THE ELDER SCROLLS

Viviendo en tierras de leyenda

por Juanma García



Siglos de leyendas han construido fuertes cimientos sobre Tamriel. El tiempo ha ido viendo cómo las prósperas tierras que conforman el reino han ido progresando y escribiendo sus victorias y derrotas, contadas a miles por la gente de a pie, por sabios que escribieron todo aquello que pudieron vivir. Han pasado muchos siglos de dolor y guerra, pero sin duda algo está claro: todavía quedan mil batallas por librar en este reino. Que los Divinos nos aguarden.



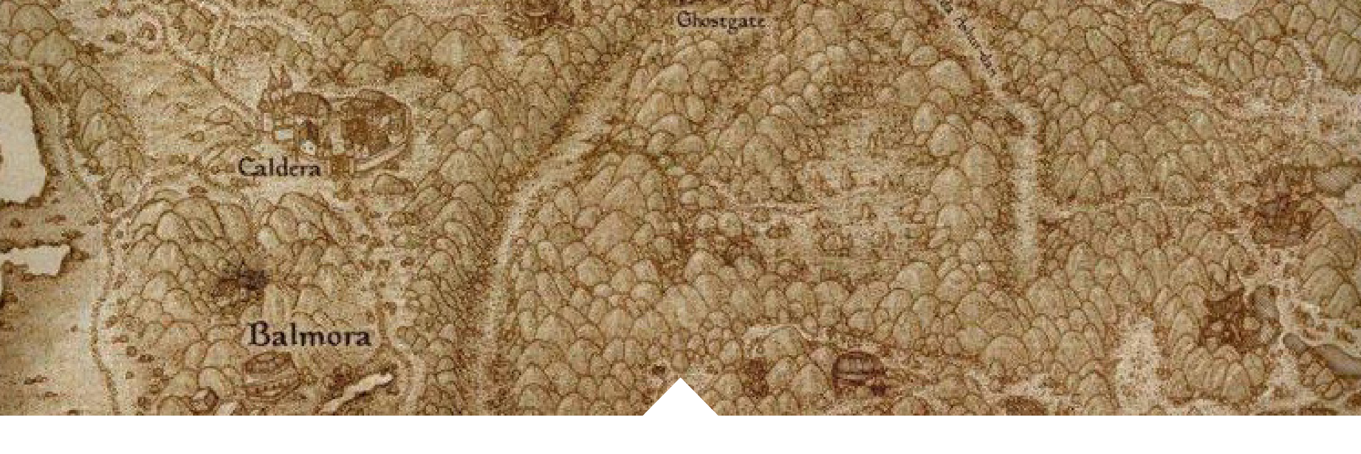
LA CREACIÓN DEL TODO

Mundus. Conocido como el Plano Mortal, fue ideado por Lorkhan, el indiscutible Dios de la creación, para que por él vagaran los mortales entre sus océanos, continentes y peligrosas criaturas. Lorkhan pidió ayuda para su creación a los Aedra y a los Daedra, pero éstos últimos rechazaron sus súplicas, cayendo en la idea de que ellos podrían crear también su propio plano, conocido como Oblivion.

Por diversos problemas que giraban en torno a conflictos e inestabilidad en Mundus, Lorkhan fue condenado por los Aedra, quienes montando en cólera planearon la cruel matanza del Dios de la creación, despedazándolo y arrancándole su corazón, el cual sirvió para crear lo que hoy se conoce como la Montaña Roja. Cabe decir que el Dragón Dios del Tiempo conocido como Akatosh hizo calmar la inestabilidad de Mundus, por lo que se convirtió en un lugar más apacible para vivir.

Dioses, deidades, divinos y entes superiores. Muchas de las guerras ejecutadas a lo largo de la historia llevan por estandarte la defensa de algún Dios, que pide que la tierra que se pise sea manchada con sangre por aquellos infieles que no obedecen a sus superiores. Incluso, dentro de estas mismas batallas, seres que pisaron la misma tierra que habitan fueron nombrados Dioses por algunas personas, como el mismísimo Tiber Septim, conocido también como Talos.

En la saga 'The Elder Scrolls', las historias principales siempre han sido bendecidas, bien por alguna acción de los Divinos, o bien por la profecía mostrada en alguno de los Pergaminos Antiguos. Dos formas de creencia que en ningún momento puedes creer en su totalidad a no ser que las vivas, como tantas veces hemos podido hacer en la popular saga.



TIERRAS PELIGROSAS

En Mundus conviven infinidad de personas de distintas razas venidas de otros continentes distintos al archiconocido Tamriel. Los peligros cada vez son mayores en estas tierras, donde la magia y la naturaleza forman un hogar donde sentirse acogido pero alerta.

Desde que en la Era Merética los primeros descubridores empezaran a explorar el solitario continente de Tamriel, hasta que empezara la cuarta era con el perecimiento del emperador Uriel Septim VII, la tierra vio derramarse gotas de sangre a causa de criaturas que son invocadas desde Oblivion, batallas por territorios entre ejércitos o dragones que planean el fin del mundo. Todos estos acontecimientos los hemos vivido en nuestra persona, siendo tan sólo una mota de polvo en un mundo vasto que parecía devorarnos y que, con cautela y experiencia, supimos domar en los momentos más complicados.

Tamriel está lleno de historias que permanecen en la mente de muchos de los que las vivieron, de estructuras golpeadas por el paso del tiempo que en su interior guardan secretos inimaginables, o de escritos realizados por profetas antiguos donde nuestro pasado se revive a través de la tinta. Explorar nos permite revivir aquellas acciones antiguas, como tal vez lo hagan futuras generaciones cuando encuentren leyendas acerca de nosotros y de las peligrosas hazañas que nos ordenaban la valentía y el coraje; tal vez encuentren leyendas de la salvación del pueblo con la derrota de un ser daédrico, la dura pelea con un dragón aparentemente inmortal, el camino con baches para llegar ante aquel Chimer en la Montaña Roja, u otros sucesos que estuvieran por llegar.

Somos parte de una historia llena de peligros pasados, presentes y futuros que irán poniendo a prueba nuestras capacidades de supervivencia. Nosotros escribimos también la historia de Tamriel, como hace tiempo lo hicieron nuestros antepasados.





THE ELDER SCROLLS: ARENA

Jagar Tharn, mestizo entre bretón y dunmer, tiene un peligroso plan que ejecutar, y no quiere que nada salga mal. Siendo un mago de batalla imperial del joven Uriel Septim VII, planea sumir al mundo en una espiral de caos y oscuridad controlada por los daedra, y para ello se carga de valentía y secuestra al emperador enviándolo a Oblivion.

Para que la ciudadanía, el consejo anciano y los guardias no se alertaran, el peligroso mago utilizó un hechizo que le hizo adoptar el aspecto físico de Uriel Septim VII. Cuando se fue haciendo más poderoso, las cosas fueron cambiando y fue sustituyendo a guardias por daedras y otras criaturas venidas de otros planos; además, rompió en ocho trozos el único arma que le podía derrotar, el Bastón Del Caos, y escondió dichos pedazos por toda Tamriel. El mundo está en peligro y, como un miembro de la corte desterrado a las mazmorras imperiales por el propio Jagar, tendremos que buscar los trozos del arma y así intervenir en los maléficos planes del mago. Nuestra primera aventura está en marcha.

Ocho años de experiencia a sus espaldas hacía a Bethesda Softworks no temer ante el lanzamiento del primer 'The Elder Scrolls', con tan sólo doce personas trabajando para sacar el proyecto a la luz y cuatro de esas personas como cabezas pensantes del proyecto: Julian LeFay, Ted Peterson, Vijay Lakshman y Chris Weaver.

Como cualquier aficionado a los juegos de rol de mesa o de ordenador, estos cuatro muchachos desarrollaron para su videojuego un mundo lleno de vida, criaturas y misiones llamado Tamriel, donde un grupo de gladiadores se tendría que ganar día a día su supervivencia luchando. Pronto diéronse cuenta los creadores de que su juego caía en el género de la acción y olvidaba por completo el componente del rol, por lo que en su gigantesco mapa añadieron misiones secundarias y, más tarde, el esperado argumento que desde el primer momento engatusó a todo el equipo y les hizo creer en un proyecto que derrochaba magia e ilusión por ofrecer a los jugadores un excelente título donde pasar horas y horas perdiéndose en su infinita personalidad; ciudades, protagonistas carismáticos, criaturas diabólicas, todo valía en este cuasiinfinito formato.

Momentos de duda afloraban en el estudio cuando el fin del proyecto se iba acercando, y una duda común era qué nombre ponerle. ¿Por qué llamarlo 'Arena', cuando ya no tiene la esencia del juego de gladiadores que se pensaba? Finalmente, de la boca del diseñador Vijay Lakshman salió el título que pasaría a la historia de los videojuegos: 'The Elder Scrolls: Arena'. Y así, en 1994 y con críticas que alababan el esfuerzo y criticaban la jugabilidad, salió el videojuego a la luz.

Ofreciéndonos una perspectiva en primera persona y un mapa gigantesco que a día de hoy sigue impresionando por su volumen (seis millones de kilómetros cuadrados), 'The Elder Scrolls: Arena' innovó en su capacidad de exploración masiva por terrenos que, o bien formaban parte de la trama principal, o simplemente se generaban automáticamente de la misma forma que lo hacían algunos de los pueblos secundarios del título. Sin embargo, la cantidad de errores hizo que las ventas fueran demasiado lentas, aunque gracias al trabajo duro de corregir los errores el videojuego pudiera salir a flote y llegar a poner su nombre en la lista de títulos de culto.

A día de hoy, los fanáticos de la saga sabemos que, al iniciar este primer videojuego que vio nacer una de nuestras sagas favoritas, se despierta un sentimiento épico que oscila entre el paso del tiempo y la revolución que siempre ha sido un nuevo juego de la saga en nuestro sistema favorito. Sentimos la rara y satisfactoria sensación de estar ante todo el extenso mapa de Tamriel, en el comienzo de una saga que nos llevaría a observar los cambios constantes en regiones tales como Skyrim, Cyrodiil o Morrowind; no sólo gráficamente, sino también en el terreno de la jugabilidad.



THE ELDER SCROLLS II: DAGGERFALL

Roca Alta, noroeste de Tamriel y región habitada por bretones, en especial en su capital llamada Salto de la Daga. Nos encontramos en una aventura ordenada por el mismísimo Uriel Septim VII, con las misiones de enviar una carta a un fiel Cuchilla —uno de los guerreros y espías a la orden del emperador— y de liberar al fantasma del rey Lysandus, todo aparentemente demasiado fácil de hacer. Una excursión con el miembro de los Cuchillas para despertar a un robot llamado Numidium acaba en un buen lío, del que sacaremos sólo una aventura que nos llevará a través de un extenso y profundo mapeado.

Ya con 'The Elder Scrolls: Arena' en el mercado, Bethesda planeó hacer un juego más de la saga que sirviese a modo de continuación espiritual. Más exactamente, fue Ted Peterson el encargado de crear nuevos sistemas que mejorasen lo ofrecido en 'Arena', y así llevar a cabo una nueva entrega basada en el ambicioso mundo de Morrowind, el cual no se llevó a cabo por la inclinación de la historia hacia Roca Alta.

Cuando 'The Elder Scrolls II: Daggerfall' salió a un mercado que lo esperaba con los brazos abiertos, los críticos, jugadores y demás público a los que podía interesar el producto pudieron comprobar de buena mano la amplitud de su mapeado —un poco más pequeño que 'Arena' a pesar de lo que pudiera decir Bethesda— y el camino de personalización y decisiones que tan bien conocemos hoy en día. Así pues, además de la salvaje cantidad de NPCs con los que se podía interactuar, se nos presentaban opciones que iban desde comprar una casa a ser un delincuente, un hombre lobo, un vampiro o, cómo no, desarrollar nuestro propio estilo de lucha.

Fuera de su ambiciosa jugabilidad, técnicamente ofrecía unos gráficos que, sin ser nada del otro mundo para 1996, mostraban una paleta de colores amplia que variaba entre las diferentes situaciones o localizaciones que nos encontráramos, lo cual hacía que más de una persona en la época tuviera algo de pavor cuando entraba en cuevas oscuras y perdidas en la inmensidad de la nada. Para colmo, este sentimiento se hacía mucho más visible cuando los grandes monstruos que poblaban el mundo se metían de por medio



para hacernos sufrir más de una pesadilla, aumentando así el rechazo a las cuevas oscuras sin un buen arsenal para plantar cara a nuestra particular desventaja.

Si bien con esta entrega se empezaron a crear las primeras pautas de juego de la saga, también se pudieron ver algunos de los mayores errores que se achacan a Bethesda en la actualidad, tales como su innumerable lista de *bugs*. Además de los fallos en algunas animaciones de los enemigos o NPCs, el error más clamoroso que brindaba a sus jugadores 'The Elder Scrolls II: Daggerfall' era su mano dura para evitar que se pudiera acabar el juego en alguno de sus seis finales, por lo que las críticas fueron muy duras a pesar de que el juego gustó entre el público acostumbrado al género.



PASOS DESORIENTADOS

El camino parecía marcado en el estudio, y es que el género del RPG le sentaba como anillo al dedo a la que ya empezaba a ser una popular saga. Es por eso que tras la salida de 'Daggerfall' el estudio empezó a plantearse un nuevo videojuego basado en el universo de los *elder scrolls*, lo que llevó al estudio a pensar finalmente en tres títulos: 'Morrowind', 'Battlespire' y 'Redguard'. El primero de ellos lo veremos en profundidad más adelante, 'Battlespire' y 'Redguard' se consideran como *spin-off* de la saga 'The Elder Scrolls'.

'Battlespire' y la actualidad

Fue tal el fracaso de 'Battlespire' que pocas veces ha sido nombrado siquiera como un juego de la compañía, llevándose verdaderos varapalos por parte de algunos trabajadores que se avergüenzan de este producto. Incluso a día de hoy sigue dando problemas, dado que, al ser tan exigente en su época, cuesta incluso emularlo con algunos ordenadores actuales. ¡Flipante!

'An Elder Scrolls Legend: Battlespire' siempre fue planteado como una trilogía que nos iba a mover en el mundo de la popular saga creada por Bethesda, pero con la diferencia apreciable de que no se trataba de un RPG como tal y se centraba más en la acción a espadazo limpio. Nuestra historia se iba desarrollando de tal manera que buscaríamos los pasos de Mehrunes Dagon para darle fin, a medida que íbamos ganando poder y armas con las que hacernos más poderosos y tener más posibilidades ante el señor daédrico. Al acabar este planteamiento principal se nos daba la opción de luchar con nuestros amigos en fallidas batallas por la red que rara vez funcionaban correctamente, y donde los usuarios supieron que los días de 'Battlespire' estaban llegando a su fin y no habría ni segunda, ni tercera parte jamás.

El segundo caso de estos peculiares *spin-off* es el de 'The Elder Scrolls Adventures: Redguard', lanzado en 1998 y que tampoco supo cautivar a su público debido a la limitada libertad de movimiento y por pertenecer a un género que no le hacía del todo bien a su imagen. Su historia era interesante, e intrigaba ver cómo acabaría el guarda rojo Cyrus en la búsqueda de su hermana Iszara; además, a Bethesda le sentó de maravilla el trastear con una cámara en tercera persona, que desde ese momento se convirtió en algo fijo en el planteamiento técnico de todos los juegos.

Con la fundación de la empresa ZeniMax Media por parte de Chris Weaver y Robert Altman, Bethesda se dividiría en dos sectores: Bethesda Softworks, que se encargaría de todo el terreno de la producción, y Bethesda Game Studio, que haría su particular labor en el laborioso desarrollo de las entregas. En este proceso de cambios llegaría el momento álgido en la vida de los 'Elder Scrolls', cuando en 2002 'The Elder Scrolls III: Morrowind' apareció de la nada con su potente motor gráfico -ideado por Todd Howard- y rompió los esquemas.

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Cuando los ánimos estaban sin duda más altos en todo el equipo que iba a formar parte de 'Morrowind', todos sus miembros se pusieron manos a la obra para ofrecer un estilo de juego muy fiel al de 'Arena' y 'Daggerfall', pero sin duda notablemente mejorado, permitiendo más libertad de movimiento en un mapa lleno de situaciones inesperadas o misiones que cumplir mientras tratábamos de adivinar la manera de avanzar por el hilo principal. Dicha sensación de libertad te hacía experimentar algo totalmente nuevo, debido a su posibilidad de no seguir un camino único e intentar vivir nuestra vida virtual como nos diera la gana, a nuestro aire.

La historia de esta entrega nos pone en la piel de un prisionero que llega en barco a la isla de Vvanderfell, sin saber quién es y mucho menos de dónde viene. Nada más poner pie en la isla somos liberados para que el destino nos otorgue la peligrosa misión de hacer frente a un nuevo mal que resurge de entre los muertos; Dagoth Voryn, más conocido como Dagoth Ur "El Sharmat".

Pese a contemplar que el mapeado poseía una extensión menor a la de anteriores entregas, la crítica apuntó como majestuosa la dedicación puesta por los desarrolladores en crear la variedad de escenarios, paisajes y NPCs que se daba lugar en la pantalla. En este mismo punto, el público también supo destacar la viveza de sus ciudades y la sensación de vivir todo aquel mundo como si realmente uno se encontrara allí, combatiendo peligros tan recordados como los Bonewalker o los míticos Clannfear.

En el terreno jugable también evolucionaron las técnicas de aprendizaje, permitiendo ser el único que tomara las decisiones sobre el desarrollo personal y profesional de nuestro héroe. Así pues, nuestras aptitudes evolucionaban cuando ejecutábamos cada acción de nuestras habilidades principales, dejando en segundo plano aquéllas que no nos interesase mejorar. Por otro lado, fue destacable también la posibilidad de ejercer como alumnos ante un maestro de una aptitud concreta, mejorando ampliamente nuestra habilidad a cambio de unas cuantas monedas.

'Morrowind' además fue pionero en la saga al añadir elementos como la cámara en tercera persona, la aparición de expansiones —'Tribunal' y 'Bloodmoon' en esta ocasión— y la popular herramienta de creación llamada 'Elder Construction Set', gracias a la cual los usuarios podían elaborar contenido personalizado, armas, personajes y demás, lo que abría un sinfín de oportunidades para dar mucha más vida al título original.





THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Las cosas habían cambiado soberanamente en la saga 'Elder Scrolls', gracias (cómo no) al aplauso casi unánime del público para 'Morrowind'. Había incluso personas que lo aclamaban como la mayor aventura en un juego de rol en toda la historia de los videojuegos, y a día de hoy estas palabras siguen estando presentes en alguna que otra boca.

En 2004 se anunció, con una gran sonrisa en el rostro de los mandamases de Bethesda, la salida del cuarto título de la saga, titulado 'The Elder Scrolls IV: Oblivion', aprovechando de paso para confirmar que la compañía estaba trabajando en ese 'Fallout 3' que permanecía oculto en las sombras por entonces. Una cosa estaba clara en el estudio: que la cuarta entrega debía seguir los pasos de 'Morrowind' y llevarlos a un terreno mucho más colosal e impresionante si fuera posible. Tuvimos que esperar dos largos años para comprobar que no nos estaban vendiendo utopías del tamaño de Tamriel.

Cyrodiil nos sirve en esta ocasión como escenario para empezar esta historia, donde en un principio estaremos bajo un techo de piedra y rodeados de suciedad en la más asquerosa prisión de Ciudad Imperial. Mientras vemos pasar nuestra vida por hechos que desconocemos, oímos pasos agitados que anuncian la llegada de los guardias y la del mismísimo Uriel Septim VII. Él nos observa, y ve en nuestro rostro la misma cara que la de el sueño profético donde se anunciaba el fin de su legado y el comienzo de una nueva era. Pronto nos veremos envueltos en una situación en la

The Elder Scrolls Travels

Mientras algunos trabajadores intentaban dar salida a 'The Elder Scrolls Travels' en formatos móviles, otros trabajaban en lo que sería la cuarta entrega de la saga original. Otra parte del equipo de desarrolladores se quedó fuera del proyecto mientras se afanaba en la nueva entrega de otra exitosa franquicia, 'Fallout 3'. Dichos juegos de móviles fueron tratados como unos productos más, y rara vez son mencionados dentro de la saga.



que tendremos que viajar a los Parajes de Oblivion y evitar el desastre no sólo de Cyrodiil, sino de todo Tamriel a manos de un poderoso culto que rinde homenaje a Mehrunes Dagon, príncipe daédrico de comportamiento destructivo, revolucionario y ambicioso.

Uno de los cambios más sonados de este 'The Elder Scrolls IV: Oblivion' fue la escalación de niveles, método que hizo a más de un usuario maldecir a la propia Bethesda. El juego, como de costumbre, adopta un progreso de nivel por habilidades, que se van incrementando a medida que ejecutemos las acciones asociadas a ellas; el problema venía cuando los enemigos aumentaban su fuerza al mismo tiempo que nosotros subíamos de nivel. Si no teníamos una base lo suficientemente fuerte en combate o magia, los oponentes se hacían casi imposibles de combatir debido a su excesiva fuerza, y nos tocaba salir por patas e intentar mejorar de alguna forma, o incluso empezar de nuevo la historia desde el principio.

A pesar de todo este embrollo formado por la escala de niveles, 'Oblivion' fue un auténtico pelotazo gracias a sus 41 kilómetros cuadrados de mapeado, su extensa duración, sus misiones secundarias, su comunidad empeñada en hacer el universo más grande, y sus dos geniales expansiones: 'Knights of the Nine' y 'Shivering Isles'. Todo esto llevó a Bethesda a recaudar una buena suma en ventas en todo el mundo, y mantuvo al juego con una gran longevidad, debido a que no sería hasta 2011 cuando un nuevo título de la saga asomara la cabeza.





THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Tras sacar al mercado 'The Elder Scrolls IV: Oblivion', sus expansiones y un nuevo 'The Elder Scrolls Travels' con el mismo nombre que la cuarta entrega, Bethesda centró todos sus recursos en llevar a cabo el lanzamiento de 'Fallout 3'. Este nuevo título permitió a los jugadores cambiar totalmente de un plano de fantasía a un mundo de caos y desolación en el universo posapocalíptico propio de esta saga.

Cinco años duró la larga espera hasta que Bethesda puso a todo el público en pie anunciando 'The Elder Scrolls V: Skyrim' para finales de 2011. En esta nueva entrega avanzábamos doscientos años en la historia para ser testigos de un acontecimiento épico en los gélidos parajes de Skyrim, empezando -como ya es habitual- siendo un prisionero condenado a morir. En el mismo momento en que vamos a ser ejecutados, un grito ensordecedor hace temblar el suelo en el acto de ejecución, y del cielo aterriza un dragón de aspecto aterrador que salva nuestra cabeza y nos ayuda a escapar, para darnos cuenta más tarde de que los dragones han regresado para destruir todo el universo. Haciendo las labores de un legendario héroe conocido como Dovahkiin, deberemos enfrentarnos a Alduin, el principal artífice de la amenaza ya profetizada en el pasado.

Las novedades impuestas por esta nueva entrega pasaban en un primer lugar por el aspecto gráfico, con unos paisajes detallistas que hacían las delicias de los jugadores, y cuevas o fortalezas secundarias que en ningún momento tenían recorridos o aspectos similares, haciendo mucho más variable la experiencia de juego. Este lavado de cara tan notable era necesario para relatar el temor y la amenaza que suponía enfrentarse contra grandes criaturas como dragones o gigantes, así como para también tener una sensación de encontrarnos en un mapa amplio y perfectamente detallado, que aunque no lo





parezca es de tamaño similar al de 'Oblivion'. Sus 40 kilómetros cuadrados ofrecen paisajes nevados en su mayoría, con montañas para escalar y peligros entre los hielos, pero también hay lugar para zonas de bosques, pantanos fangosos o pequeñas llanuras desérticas.

La jugabilidad añadía una inteligencia artificial mejorada, y además eliminaba el tremendo error de 'The Elder Scrolls IV: Oblivion' en la relación entre la subida de nivel y la evolución de nuestros enemigos. Además, aunque no innovaba mucho en grandes detalles como el combate más allá de la posibilidad de luchar a caballo o los finishers, tenía un nuevo sistema que creaba trabajos totalmente aleatorios en gremios donde ya hubiéramos acabado los existentes, y eso sin contar sus más de doscientas misiones principales o los pequeños detalles para conseguir los tan preciados logros de la época.

Así pues, 'Skyrim' ofrecía todo lo que tenían sus ancestros en la saga, pero corregido y aumentado, para así conformar una experiencia única e inolvidable donde miles de jugadores siguen perdiéndose, ayudados por la comunidad para explorar nuevos lugares venidos de la imaginación de los mortales. Y si los mods de la afición fueran pocos, el videojuego contó con tres expansiones a modo de DLC: 'Dawnguard' y su ambiente vampírico, 'Hearthfire' para construir casas y adoptar niños, y la más exitosa, 'Dragonborn', donde se nos permitiría luchar contra Miraak, el primer Dovahkiin.

Estas expansiones ponían punto y final al contenido oficial, y dejaban a los jugadores con ganas para una sexta entrega de la popular saga. Sin embargo, los planes de Bethesda se perfilaron de tal manera que el nuevo 'Elder Scrolls' sería online, dejando la sexta parte para un futuro, al parecer, un poco lejano.

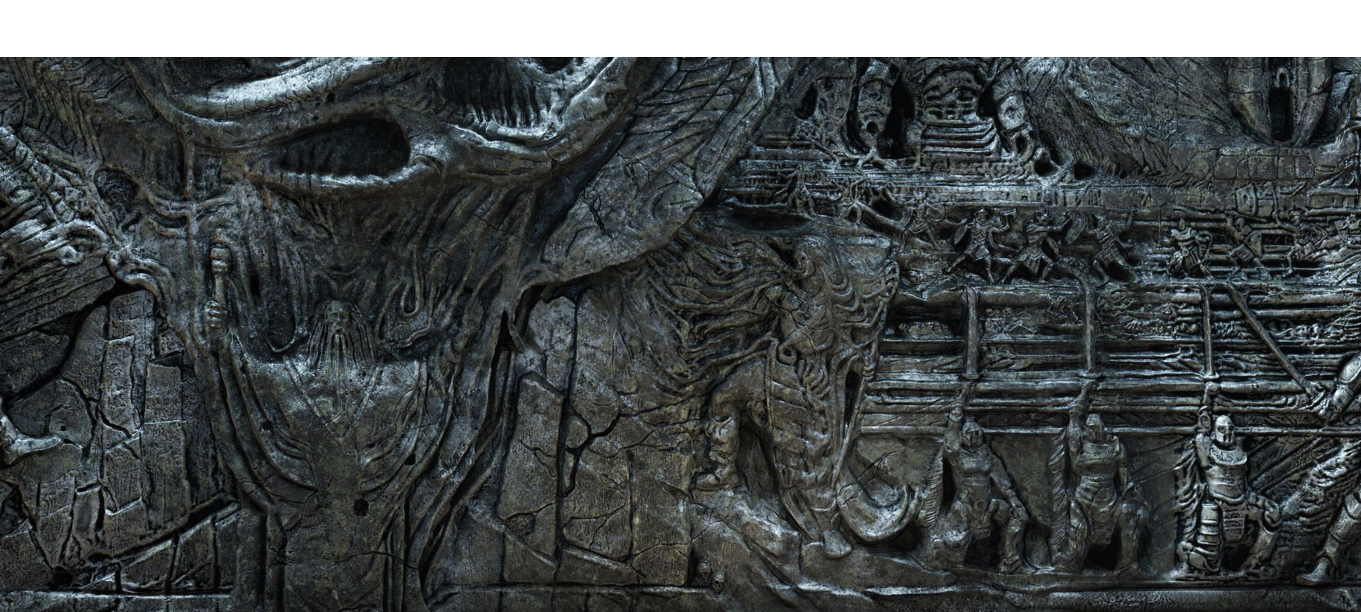
ÉPICA SINFONÍA

Aunque las primeras entregas contaban con una banda sonora agradable, aunque tal vez demasiado escasa, no fue hasta la llegada de 'Morrowind' cuando la epicidad se transformó en sinfonía de la mano de Jeremy Soule. El compositor estadounidense ha sido constantemente catalogado como el John Williams de los videojuegos, y esta comparación no es en balde, pues su obra -con más de sesenta títulos a sus espaldas- marca a Soule como único en su labor.

La música de los 'Elder Scrolls' se distingue entre las demás composiciones de los juegos de rol: sus instrumentos de percusión al unísono con los violines suponen una seña de identidad que evoca a paisajes de proporciones épicas, en un mundo comandado por la fantasía. Es más, en la quinta entrega de la saga podemos incluso escuchar temas vocales como la ya mítica 'Dragonborn', o 'Sovngarde', que acompaña uno de los momentos más recordados por los jugadores de toda la saga.

Hace once largos años, Bethesda no esperaba, ni mucho menos, que un juego que partió de la lucha de gladiadores se convirtiese al final en la entrega inaugural de su saga más famosa, y que la propia compañía fuera partícipe de algunos de los juegos más míticos de los últimos tiempos. Es de hecho imposible relatar las aventuras que hemos vivido todos alguna vez por Tamriel o por Oblivion, sin hacer otra cosa que estar pendiente de cuál era el siguiente paso a dar, olvidando tal vez el mundanal ruido de las ciudades por un momento.

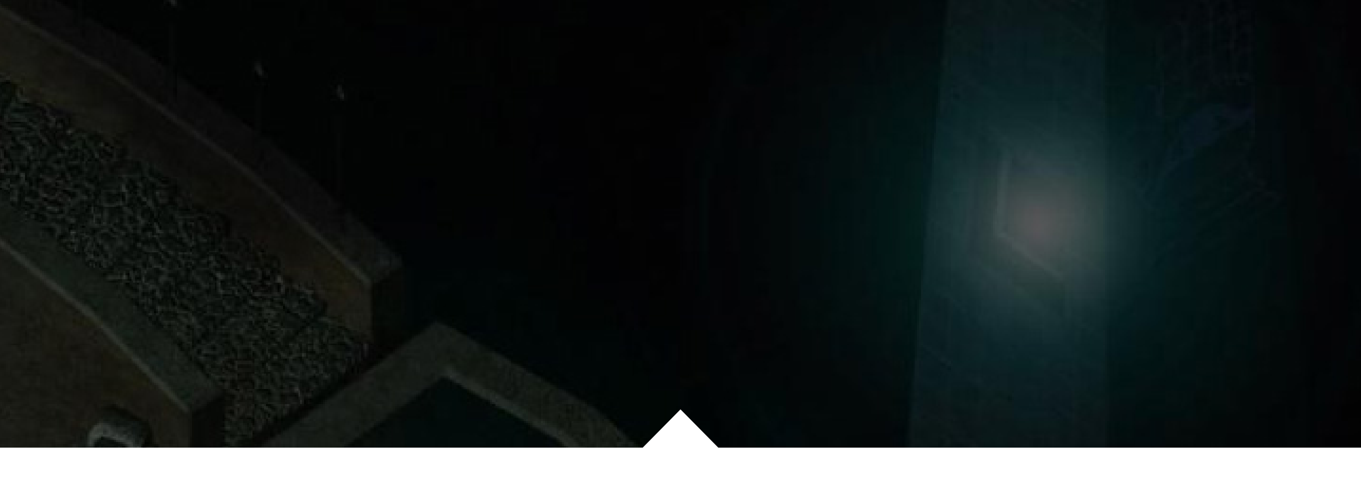
Aquellos que ven a los 'Elder Scrolls' simplemente como juegos bonitos y atrapantes tal vez no han entendido bien lo que supone ponerse en la piel de un aventurero, luchar a capa y espada por defender la libertad de tu nación, cumplir objetivos que muchos te dicen que no conseguirás, domar dragones a base de conocimiento, o intentar salvar al universo entero de la destrucción por parte de un alma daédrica. Todos los que sí que han comprendido estas acciones sabrán que la fantasía se utiliza para crear mundos paralelos donde aprender lecciones que luego, tal vez, queramos emplear en la vida cotidiana, pues cualquier juego de la saga puede resultar una oda a la lucha en la realidad.





Infinity Engine y la Edad de Plata del rol

por Pablo Saiz de Quevedo



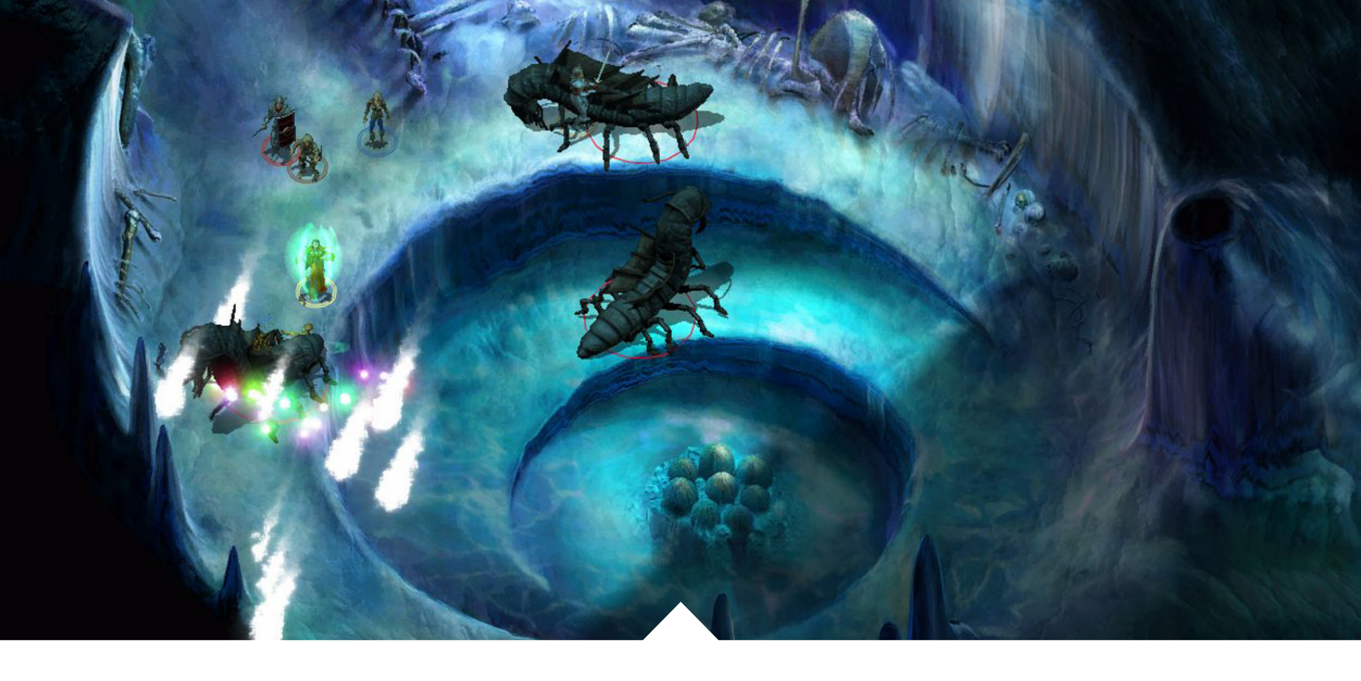
El decano y fundador de los juegos de rol tal y como los conocemos, 'Dungeons & Dragons', ha sido una caudalosa fuente de inspiración para los videojuegos adscritos al género desde que éstos comenzaron como tales; sin embargo, hace casi veinte años parecía que el manantial se había secado sin remedio. La era de los *dungeon crawlers* de Strategic Simulations Inc. llegaba a su fin con 'Ravenloft: Stone Prophet' en 1995, y a partir de entonces la creación de Gary Gygax y Dave Arneson no dio pie con bola en el terreno electrónico. Exceptuando el memorable 'Shadow over Mystara' de Capcom y el hoy olvidado título de estrategia 'Blood & Magic', las producciones basadas en D&D en los dos años siguientes oscilaron entre lo mediocre y lo abominable. Entre eso y la nefasta gestión que sufría por aquel entonces la editora del juego original, TSR, parecía que los dragones y las mazmorras iban camino de la tumba.

Pero, como en tantas otras ocasiones, aquella terrible oscuridad no era presagio de un futuro sombrío, sino de un nuevo amanecer; uno posible gracias a una compañía novata llamada Bioware y a un prodigioso motor, el Infinity Engine, que serviría de base para algunas de las aventuras más memorables jamás basadas en un juego de rol de mesa.

Cuando en 1998 el mundo del PC recibió a 'Baldur's Gate', una producción conjunta de Bioware con la ya consagrada Black Isle, a los roleros de a pie poco nos faltó para que nos explotara la cabeza: ahí estaba, en toda su gloria y con mejores gráficos en 2D que nunca, la pura esencia del dragoneo por mazmorras. Bueno, no había dragones (aún), pero entre lo que sí había estaban las clases de la segunda edición (aquel 'Advanced Dungeons & Dragons'), los enemigos clásicos que todo aventurero ha tenido que afrontar en sus primeros niveles, los hechizos de magos y clérigos... En suma, toda la magia que a tantos jovenzuelos fantasiosos nos tenía (y tiene) horas y horas haciendo teatrillo improvisado un sábado tarde cualquiera en torno a una mesa. También tenía, por desgracia, la determinación aleatoria de las puntuaciones de característica de nuestro personaje principal y avatar en el juego, que nos llevaban a tirarnos horas y horas en la pantalla de creación de personaje *persiguiendo el dragón* de la máxima combinación de puntos posible.

Todo ello se veía envuelto en una traslación del combate por turnos del D&D a un pseudo tiempo real con posibilidad de pausa, en el que cada decisión y cada hechizo contaba para superar los encuentros violentos, y en una historia llena de intriga,

> La aparición de 'Baldur's Gate' sirvió de toque de salida para toda una Edad de Plata del género.



peligro y revelaciones inesperadas en el marco de los Reinos Olvidados, uno de los mundos clásicos de D&D. Comenzábamos como un huérfano al cuidado del mago Gorion, en un aislado alcázar en la región de la Costa de la Espada, para vernos enseguida embrollados en una madeja de intrigas, conspiraciones, y asesinos empecinados en cobrarse nuestra cabeza, de la que sólo podríamos salir con la ayuda de un memorable plantel de posibles compañeros de aventuras: compañeros como el leal y tontaina bárbaro Minsc y su inseparable hámster Bubú, la druidesa Jaheira, el miedoso guerrero Khalid, o el psicótico mago Xzar, por citar a algunos.

La aparición de 'Baldur's Gate', además de convertirse en toda una fuente de *memes* para la comunidad *dungeonera*, sirvió de toque de salida para toda una Edad de Plata del género, comparable a su manera a los tiempos en los que los 'Eye of the Beholder' partían la pana. La confirmación de dicha nueva bonanza no vino con la expansión del juego, 'Tales of the Sword Coast', que añadía nuevas áreas y misiones pero sin ofrecer grandes novedades respecto al juego original: lo hizo con un título producido por la propia Black Isle, que exploraba uno de los entornos más inusuales del juego de rol con una trama de una profundidad narrativa y filosófica inusitada en el género.

'Planescape: Torment', que así se llamaba el juego, nos invitaba a encarnar al Sin Nombre, un extraño ser inmortal que despertaba en un lóbrego mortuorio sin memoria alguna de su pasado, pero con el conocimiento de que algo le perseguía. Moviéndose por la ciudad de Sigil, situada en el punto central de confluencia de una miríada de universos, el Sin Nombre investigaba sus olvidadas vidas anteriores; reunía a su vera a a una corte de aliados estrambóticos que incluían una calavera flotante chistosa, una súcubo casta, un guerrero zen con una espada hecha de caos puro solidificado por su voluntad, y una especie de androide que empezaba a tener consciencia de sí mismo; se enfrentaba a las maquinaciones, trampas y maldades de sus encarnaciones pasadas; y, sobre todo, buscaba recuperar su mortalidad y, al tiempo, responder a la pregunta fundamental de la misteriosa bruja que se la había concedido: ¿Qué puede cambiar la naturaleza del hombre?

'Planescape: Torment' tuvo ventas bastante más modestas que 'Baldur's Gate', algo de lo que podemos culpar tanto a la decisión de usar la extraña ambientación de 'Planescape', muy alejada del tradicional mundo medieval-fantástico, como al hecho de que su desarrollo se adentrase en honduras



menos accesibles para el gran público y desafiase a cada paso las convenciones del género; sin embargo, esas mismas carac-

> 'Planescape: Torment' tuvo ventas bastante más modestas que 'Baldur's Gate'; sin embargo, esas mismas características propiciaron que se convirtiera en un favorito de la crítica y juego de culto.

terísticas propiciaron que se convirtiera en un favorito de la crítica y juego de culto. Por si os pica la curiosidad, en GameReport ya le dedicamos en nuestro número 4 todo un reportaje de la mano de nuestra firma invitada, Victoria Belver, en el que se desgranaban con más detalle sus múltiples virtudes.

Ese modesto éxito comercial impidió que se exploraran propuestas similares dentro del motor Infinity; en lugar de eso, el siguiente juego hecho con el mismo, también obra de Black Isle, ahondó en la faceta de acción y estrategia del 'Baldur's Gate', en un intento de competir con el entonces inminente 'Diablo II' en su mismo terreno. 'Icewind Dale', que así se llamaba el nuevo juego, nos conducía a la región del Valle del Viento Helado para comandar a un grupo de seis aventureros (todos ellos creados por el jugador) en la investigación de los extraños sucesos que azotaban a las denominadas Diez Ciudades, descubriendo en el proceso un complot demoníaco relacionado con la leyenda de un antiguo héroe local.

Pese a reducir el componente de rol en favor de los aspectos más estratégicos, el juego cosechó parabienes de la crítica, y un éxito de público lo bastante grande como para permitir la creación de una expansión comercial, 'Heart of Winter', e incluso otro añadido de carácter gratuito y descargable, 'Trials of the Luremaster', que añadían sendas campañas de mazmorreo al juego inicial; claro que, para entonces, la atención de los roleros estaba más centrada en una nueva ofrenda de Bioware, una que venía a continuar las aventuras del héroe de la Costa de la Espada dos años después de su debut.



'Baldur's Gate II: Shadows of Amn' tenía muy poco que ver con la ciudad que le servía de título, y bastante más con el país de su subtítulo. Nuestro héroe (creado para la ocasión o importado desde una partida del primer juego) y sus aliados caían víctimas de la emboscada de un misterioso brujo de gran poder, para descubrir al escapar de sus mazmorras que estaban en el país de Amn, situado al sur de la región donde tenía lugar su primera aventura. Separados por las circunstancias de la amiga de la infancia de nuestro héroe, Imoen, el grupo tenía que encontrar la manera de alcanzar la isla donde una orden de magos al servicio del gobierno amniano la tenía prisionera, al tiempo que desentrañaban las maquinaciones del mago que les había llevado a esta situación.

'Shadows of Amn' hace algo más que ampliar el límite de nivel: ofrece más opciones para la personalización de nuestro personaje, hace más interesantes a los personajes secundarios reclutables a través de misiones relacionadas con su historia (a costa de reducir el elenco de los mismos, claro está), multiplica la variedad de los peligros (incluyendo, por fin, a los temidos dragones), y nos pone frente a un antagonista principal que deja pequeño al del primer juego tanto en ambición como en maldad. El recuerdo de la amada primera parte palidecía ante esta secuela, superior en todos los aspectos (salvo en el doblaje al castellano, en el que la calidad sufrió un grave desplome), hasta el punto de que era fácil olvidar que su historia en realidad no tenía mucho que ver con la del juego original: de hecho, a su conclusión, la trama iniciada en el primer juego quedaba aún abierta.

El cierre no tardaría demasiado en llegar en forma de una expansión, 'Throne of Bhaal', que adoptaba una ruta similar a la de 'Icewind Dale': combate y estrategia frente a investigación y diálogos. Fuera por este cambio tonal respecto a los juegos anteriores, o por venir justo después de un juego tan insigne como 'Shadows of Amn', este último capítulo no es recordado con tanto cariño por los fans, aunque sí que tuvo buenas críticas y puso un broche final más que digno a la historia iniciada por el primer 'Baldur's Gate'.

En los años siguientes, 'Dungeons & Dragons' cambió a una nueva edición que revolucionó sus reglas, y sus adaptaciones siguieron esa transformación; esto significaba a efectos prácticos el adiós definitivo al Infinity Engine, dado que éste había sido creado para adaptarse como un guante al reglamento de la segunda edición; había demasiados elementos en el código que estaban unidos intrínsecamente

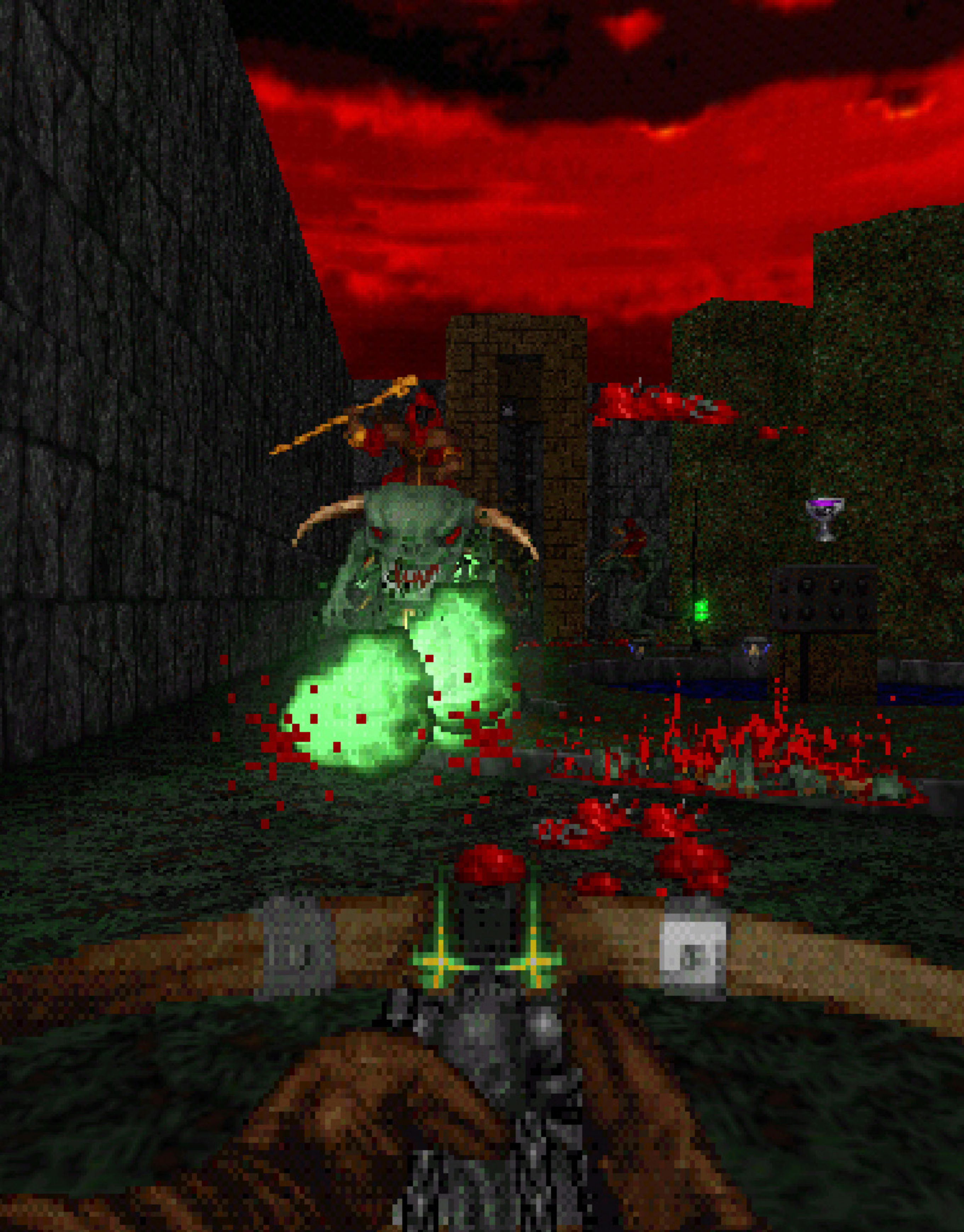


a ella, y que no podían cambiarse para adaptar el motor a la nueva versión de las reglas. Aún así, en el mismo año en que Bioware sacaba 'Neverwinter Nights' (y desataba con ello toda una fiebre por la creación de aventuras propias), Black Isle publicó el que, a la postre, sería el canto de cisne tanto del Infinity como de la propia desarrolladora: 'Icewind Dale II'.

De nuevo con un grupo de seis personajes creados por nosotros, pero esta vez siguiendo las reglas de la tercera edición de 'Dungeons & Dragons', el juego nos llevaba de vuelta al Valle del Viento Helado tres décadas tras los hechos del primer 'Icewind Dale', donde nuestros héroes (o antihéroes) comenzaban defendiendo una ciudad de un ejército goblin para ir involucrándose a partir de ahí en un intento de detener a sus secretos patrones, los líderes demoníacos de una temible legión de monstruos.

Pese a tener que competir con 'Neverwinter Nights', el juego final de Black Isle tuvo buenas ventas, y la prensa especializada aclamó tanto el combate táctico, considerándolo el más inspirado de todos los juegos que empleaban el motor Infinity, como el guion, además de llamar la atención sobre las excelencias del sistema de inventario y la interfaz.

Desde entonces, el panorama del rol ha cambiado mucho, y los juegos basados en D&D ya no son los que dominan el mercado, en parte debido a la controversia en torno a su (ya finiquitada) cuarta edición y en parte porque las desarrolladoras responsables de esos éxitos pasados se han atrevido a crear universos y sistemas propios para sus juegos. Pero el recuerdo de esta Edad de Plata sigue encendiendo una chispa de emoción en los corazones de los que la vivieron, y en los de aquellos que han oído hablar de ella: una chispa lo bastante candente como para que Beamdog, una compañía formada por exmiembros de Bioware, se dedicara a rehacer y mejorar los viejos juegos para adecuarlos a los nuevos tiempos. De momento, tanto 'Baldur's Gate: Enhaced Edition' como 'Baldur's Gate II: Enhaced Edition' han permitido a nostálgicos e interesados en estas viejas glorias revivir las sensaciones que los veteranos del mundillo tuvimos en su día con estos juegos; sus siguientes proyectos, un *remake* mejorado de 'Icewind Dale' y una intercuela de 'Baldur's Gate' situada entre el primer y el segundo juego, amenazan con continuar con esa tónica. Y ojalá lo hagan, porque sin esa Edad de Plata no tendríamos el floreciente panorama del que disfruta el género tanto entre los triple A como entre los *indies*, y por ello merece ser recordada y alabada.



El sendero del hereje: Sobre Hexen y Heretic

por Juanma García

Comienzos

El tiempo que llevamos viendo el mundo del videojuego evolucionar ha dejado grandes combates entre géneros, videojuegos y compañías que luchaban porque su título fuese el más querido por los amantes de este arte, entretenimiento o llámelo usted como quiera. Cabe recordar la magnífica lucha entre las aventuras gráficas de sistema *point & click*, el nacimiento de los juegos de rol y, cómo no, uno de los acontecimientos más recordados: la lucha en la edad dorada de los FPS.

Algunos se apoyaban en las hazañas bélicas contra los nazis, otros combinaban la chulería con los aliens, algunos preferían vengarse de aquél que le mató en su otra vida, y otros preferían inmiscuirse en un mundo mágico con un tipo de juegos que pocas veces había tratado este género. Eso fue lo que hizo a la gente de Raven Software: adelantarse a los gigantes del género como iD Software, por el simple hecho de hacer algo diferente y con una ambientación que iba en contra de lo que todo el mundo acostumbraba a tener. La fantasía mezclada con los disparos.

Los hermanos Brian y Steve Raffel empezaron a crear un videojuego llamado 'Black Crypt' gracias a su pasión por los juegos de rol, el dibujo y, cómo no, los videojuegos. A pesar de los muchos obstáculos y piedras en su camino, los dos hermanos salieron al paso gracias a la inmensa ayuda de miles de personajes anónimos en el momento de nacer Raven Software. Tras el nacimiento de este 'Black Crypt' y la llegada de 'Shadow Caster' y 'Cyclones', la compañía empezó a progresar, y fue cuando prendió la chispa de la colosal hoguera que iba a ser 'Heretic'.

Heretic, tiros en un mundo de fantasía

Utilizando el grandioso y carismático motor de 'Doom', los hermanos Raffel pensaron que añadir elementos de fantasía a un juego de tiros era la mejor manera de lanzarse directos a la fama, ¡rumbo a las estrellas! En un mundo donde los elfos Sidhe se enfrentan a la dictadura que quieren proclamar tres hermanos conocidos como los Serpent Riders, nos



pondremos en el lugar de uno de dichos elfos, que tratará de eliminar de una vez por todas a D'Sparil, miembro de menor edad de los Serpent Riders, en la búsqueda por la paz del mundo de Parthoris. Poniéndonos en un camino con bastante recorrido, 'Heretic' juega con la facilidad en sus primeros compases, pero a medida que vamos avanzando en sus niveles la crueldad será impuesta, y la facilidad quedará como una simple anécdota que tendremos que destrozar portando nuestra ballesta de proyectiles mágicos.

Aportando a nuestra vista en primera persona unos escenarios de lo más variopintos, nuestros enemigos se iban convirtiendo en cenizas, en recuerdos, en vida pasada, y nosotros caminábamos hacia una batalla épica con la guardia real del propio D'Sparil y, claro está, contra él mismo. Las batallas que se viven en 'Heretic' son intensas y, en su justa medida, dolorosas, con unos enemigos que nos lo harán pasar lo peor posible e impondrán respeto nada más ser divisados;no de los tantos ejemplos de esto es el de los Iron Lich, calaveras de metal que manejaban a su antojo los elementos, y de los cuales es recordado su famoso torbellino, que nos hacía volar por los airesarrebatándonos buena parte de nuestra vida.

Uno de los elementos claves que hizo a 'Heretic' una leyenda —aparte de su capacidad para enganchar— era la utilización de ciertos ítems, como si de un juego de rol se tratara. Desperdigados por el escenario, cuando recogíamos un ítem éste se nos añadía a un inventario donde podríamos encontrarnos pociones, alas para volar o tomos de poder que añadían un ataque más vistoso y dañino a cualquiera de nuestras armas principales.

Todo lo citado anteriormente llevó a que el juego tuviera una magnífica expansión titulada 'Shadow of the Serpent Riders', donde el jugador tenía que viajar por diferentes lugares de la vida de D'Sparil. En esta expansión se añade una dificultad extrema, siendo continuo el enfrentamiento contra varios enemigos de gran poder a lo largo de escenarios laberínticos que nos harán desesperar a la mínima.

El tren de la fama había partido ya con unos nombres más que conocidos hacia el Olimpo de los FPS, pero el público quería más y estaba ansioso de un nuevo trabajo. Parece mentira que, en ocho meses, estos dos hábiles hermanos terminaran el que sería su siguiente juego y, si se me permite, uno de los mejores de la historia en su género.

Hexen; are you ready to die, mortal?

'Doom 2' estaba en boca de todos, y allá donde hubiera un ordenador lo suficientemente potente como para arrancarlo el videojuego de iD se plasmaba en el monitor de su propietario. El



motor gráfico era excelente, y no fue tarde cuando iD se lo prestó a Raven Software para que en la friolera cifra de ocho meses crearan su siguiente videojuego titulado 'Hexen: Beyond Heretic'.

La historia gira en torno a una pelea por la paz en el mundo de Cronos, justo en el mismo momento en que nuestro protagonista de 'Heretic' está luchando por la libertad de otro mundo. Las luchas entre la iglesia, personajes arcanos y una legión oscura son constantes, y será nuestro deber saber quién se oculta tras la máscara de tan encarnizada contienda.

El toque rolero otorgado a 'Hexen' supera la dedicación puesta en 'Heretic', debido a la inclusión de un mundo gigante donde nos movíamos a través de portales en busca de la resolución de acertijos, indispensables para seguir nuestro peligroso camino. Ese toque de juego de rol aumentaba notablemente con la posibilidad de elegir tres profesiones con su debido equipamiento: un bárbaro letal en el cuerpo a cuerpo, un clérigo capaz de crear una perfecta simbiosis entre magia y fuerza, y el hábil mago para satisfacer nuestro ego arcano. Para más añadido, los ítems tales como pócimas, bombas, e incluso los minotauros del 'Heretic' serían claves para hacer frente a nuestros enemigos a través de niveles llenos de hostilidad, pisadas que suenan a muerte, gritos de condenados que murieron en el campo de batalla, y los cantos tenebrosos de magos que nos quieren ver perecer.

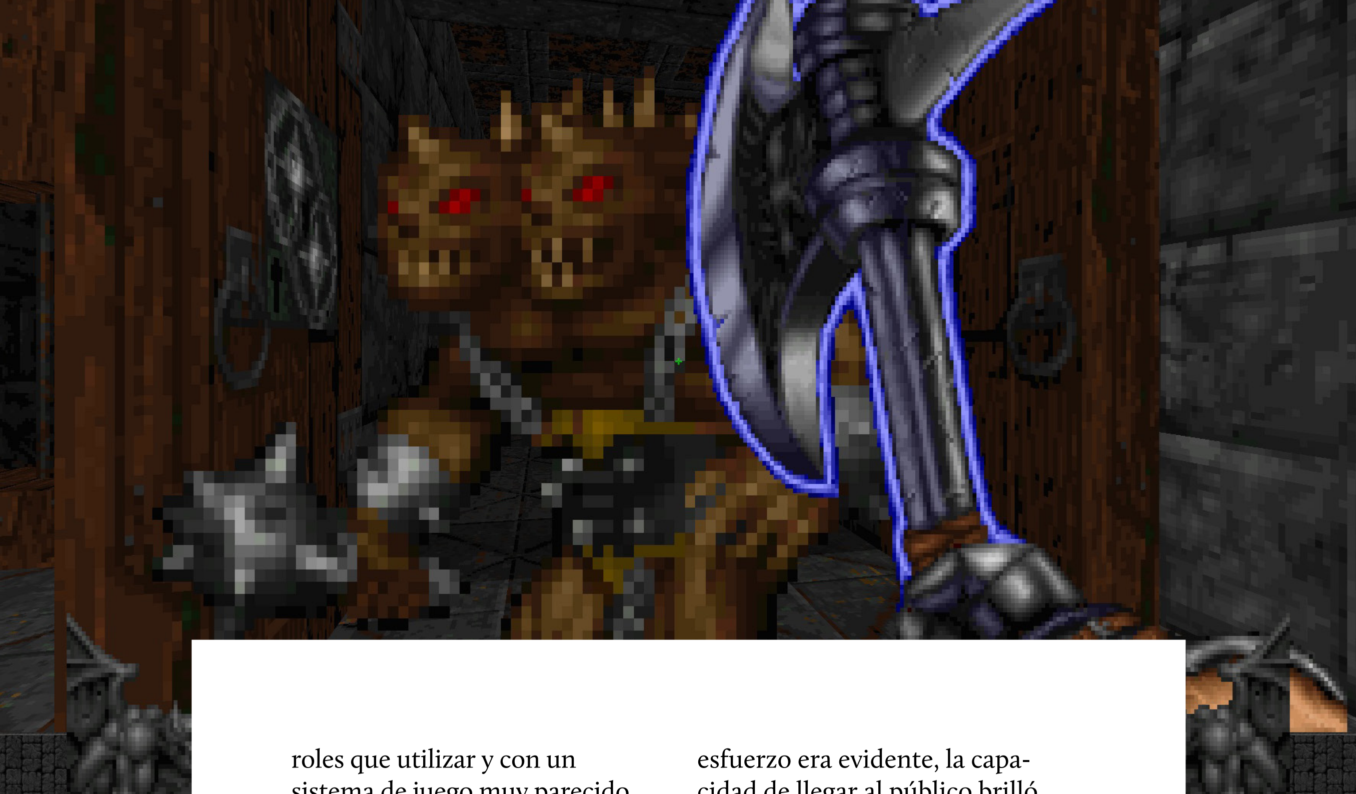
Los niveles de esta nueva obra eran muchísimo más laberínticos que en 'Heretic', y no era extraño perdernos por su extensión mientras estábamos atentos de no ser sorprendidos por el ejército rival o por alguna de las trampas que poblaban el juego. Además, 'Hexen' utilizaba una IA muy elaborada para la época, con enemigos que si podían atacarnos en tropa lo harían, y eso si no utilizaban el factor sorpresa, teletransportándose detrás nuestro, fuera de nuestro rango de visión.

La nueva obra de los hermanos Raffel tuvo tanto éxito que en versiones no se quedó corto, ya que salió para PC, Mac, PlayStation, Saturn y la que es considerada la mejor versión, la de Nintendo 64, con mejoras gráficas y unos efectos en la utilización de la magia elemental ampliamente superiores a cualquier otra versión.

Las segundas partes

Como ocurre a menudo con los productos que tienen éxito, la gente siempre quiere más y más, y esta vez no iba a ser una excepción. Visto el éxito que tuvo 'Heretic' y la aceptación que estabadisfrutando 'Hexen' por entonces, Raven Software se puso manos a la obra con las segundas partes de ambos juegos.

La primera secuela llegó en 1997 y fue 'Hexen II', el cual salió a la luz añadiendo nuevos

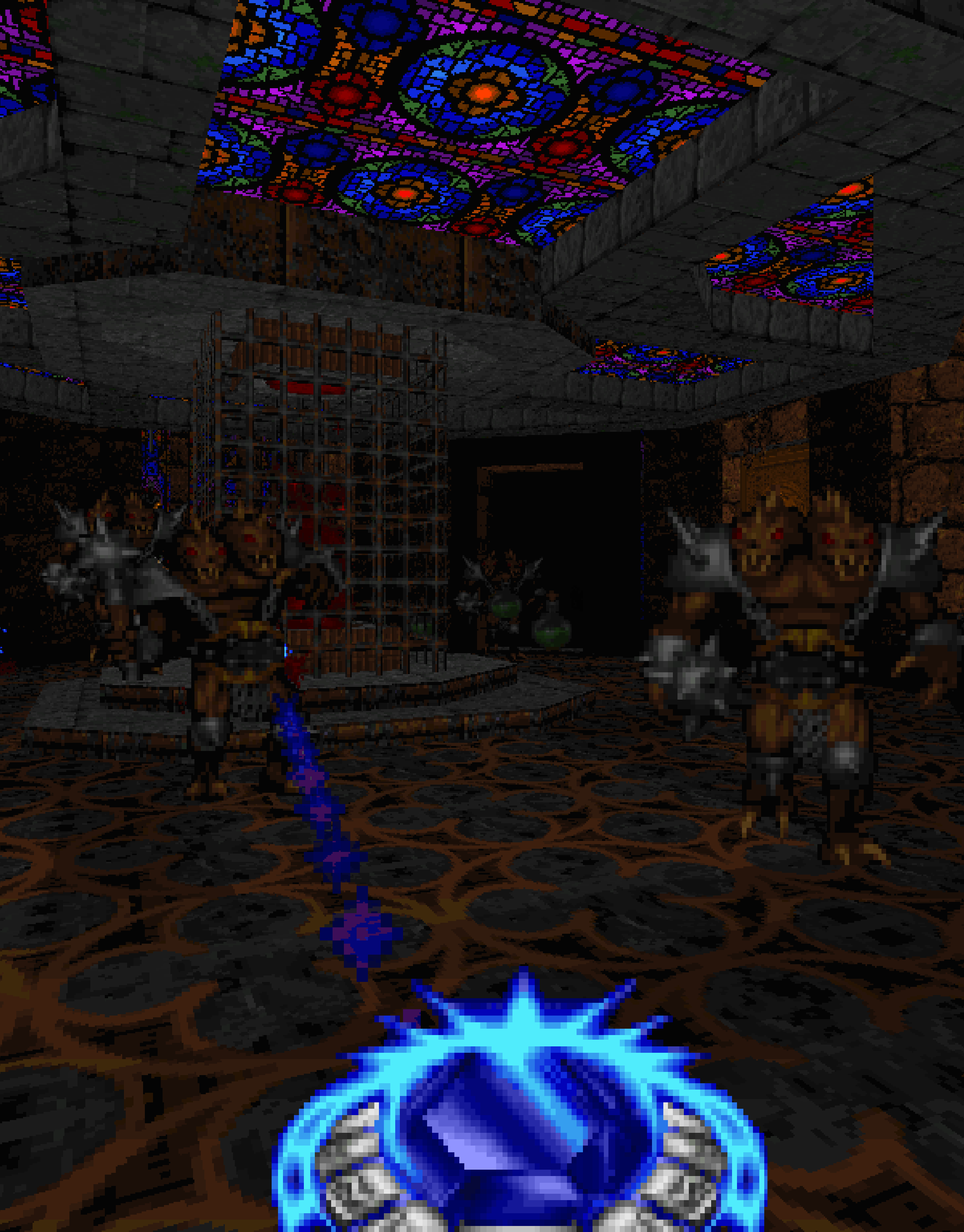


roles que utilizar y con un sistema de juego muy parecido al de su primera entrega. Entre las pocas novedades que se ofrecían destacaba la indudable mejora gráfica, con entornos destructibles, efectos mucho más elaborados y personajes mejor recreados para la época. A pesar de ser un buen juego, esta segunda parte pecó de ser algo repetitiva y no tuvo el éxito que se esperaba en la compañía, aunque fuera una buena continuación para seguir investigando sobre la historia de los Serpent Riders, enfrentándonos al último de ellos en este título.

Por otro lado, 'Heretic II' fue lanzado en 1998, pero ya nada era lo que fue, y el público criticó la falta de ganas que impidió que el juego fuera muchísimo mejor de lo que finalmente resultó ser. Su visión en tercera persona hacía adentrarse al jugador en un género distinto y, aunque el esfuerzo era evidente, la capacidad de llegar al público brilló por su ausencia, porque éste sentía que todo había cambiado y que ya no era ni mucho menos parecido a las obras de arte que precedieron esta época.

Es por eso que, desde entonces, los hermanos Raffel no volvieron a hacer un juego de proporciones épicas ni fantasiosas, y se centraron en otros mundos. La jugada no les salió nada mal, puesto que, aunque nos habíamos quedado sin unos juegos con mucho donde rascar, nos llevamos alegrías a gran escala con lanzamientos como los 'Jedi Knight', 'Quake 4' o 'Singularity', a los que sin duda merece la pena echarles unas partidas.

Mientras tanto, algunos seguiremos soñando el día en que un anuncio nos diga que 'Hexen' vuelve con su tercera entrega. Quién sabe, los sueños a veces se cumplen.



La épica disfrazada

por Pedro J. Martínez

ILUSTRACIÓN: MIR SANTOS

Durante siglos hemos aprendido cómo, empujado por el destino, el héroe ha desterrado el mal del mundo. La fantasía medieval nos lo ha dejado claro centenares de veces: desde la solemnidad de 'El señor de los anillos' a las legendarias aventuras en 'Dungeons & Dragons', nos hemos empapado de recursos que, de tan repetidos, se han ido asociando firmemente a una forma muy concreta de entender la narrativa épica. El oscuro calabozo tratando de quebrar el ánimo del protagonista, la fortaleza imposible donde el malvado ente gobierna el mundo, el monstruo mitológico sólo superado por su propia leyenda y el secuestro de la doncella desvalida nos hacen pensar irremediablemente en las historias de magos y caballeros, de Lovecraft o Robert Howard, de valentía y sacrificio. Pero, ¿acaso es siempre así?

Escapar de la mazmorra

La pareja de sligs dormía a pierna suelta en mitad de su guardia, justo al lado de la palanca que desactivaba la barrera eléctrica que impedía la huída a mi congénere. «Sígueme, pero sin hacer ruido», le susurré. Al fondo retumbaban, graves y en inalterable frecuencia, las machacadoras de carne de paramita, así que no nos resultó demasiado difícil escabullirnos de puntillas, tirar de la palanca y descender a una zona segura. «Espera», le dije a mi compañero mientras éste resoplaba aliviado. No me apetecía irme sin hacer un poco más de ruido, así que activé una de mis granadas de mano y aguardé con sangre fría, contando mentalmente los segundos necesarios para que esos desalmados sligs no tuvieran el más mínimo tiempo de reacción. «¡Alto ahí!», gritó el primero en despertar con el tintineo de la bolita explosiva; el segundo ni siquiera tuvo tiempo de ponerse en pie antes de que los dos salieran volando en mil pedazos. La onda expansiva tumbó de espaldas a mi acompañante, trabajador sin nombre y en taparrabos que, como yo, limpiaba día y noche las decadentes Granjas Hostiles. No pude evitar soltar una risotada que mi colega me devolvió, cómplice. Canté para abrir el portal de pájaros que comunicaba las ruinas oxidadas de la esclavitud con la belleza salvaje de la libertad. Liberé a mi compañero, el último de mi sector. A mí apenas me quedaban doscientos metros de trampas para alcanzar los oscuros corrales, pero ahí terminaba mi improvisado plan. Sólo sabía una cosa: no era un héroe, sólo un pobre asustado tratando de escapar de la mazmorra.

Tomar el castillo

Tap-tap-tap-tap. Uno, dos, tres, cuatro. Me sabía de memoria la ruta del vigilante. Aguardé detrás de un inmenso tabique de piedra, oyendo

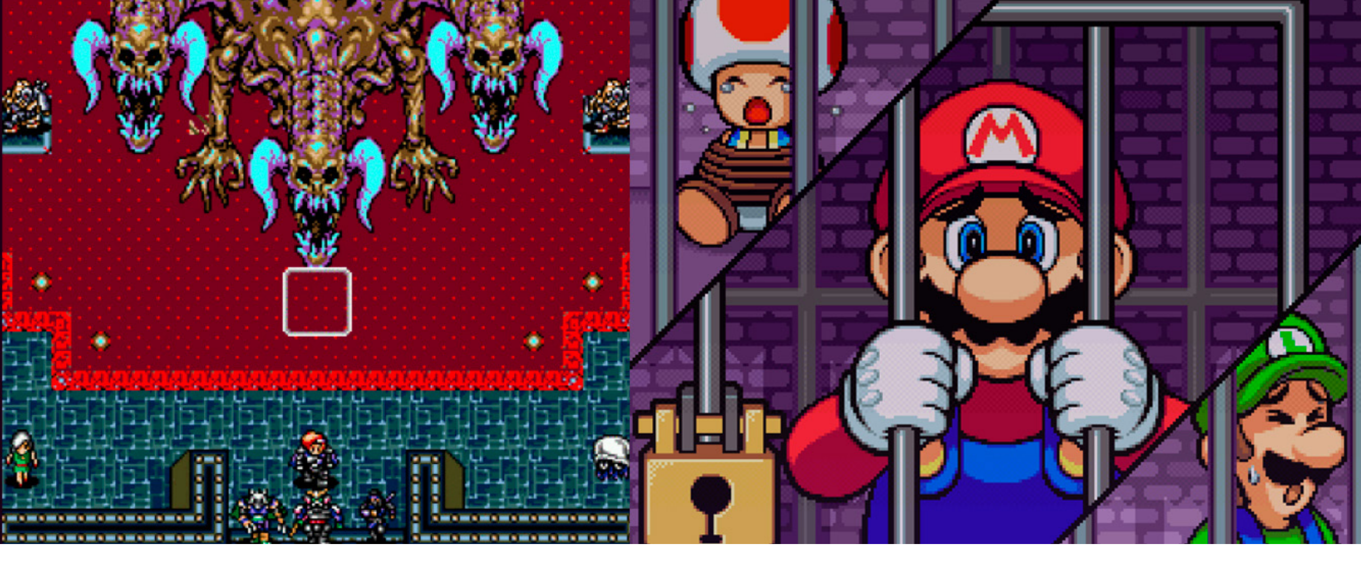




sus pasos reverberar en los muros de Wolfenstein, aguantando la respiración mientras repasaba mentalmente las balas que me quedaban. Había pasado tanto tiempo arrebujado en la esquina de mi celda que me aterraba que advirtieran mi presencia a causa del hedor. Semanas oyendo alaridos de agonía que terminaban con el eco de un disparo me habían inculcado el valor suficiente para robar el arma a mi carcelero e iniciar mi huída. «Me queda sólo una bala», advertí. Gracias al cielo, los miembros de las SS que acababa de dejar atrás tuvieron la sensatez de rendirse, no tenía munición para acabar con los dos. Había gastado demasiadas, matado a demasiados. Junto a ellos había encontrado unos extraños papeles. "Operation Rheingold" rezaba su encabezado. Los doblé con cuidado y los guardé en uno de los bolsillos interiores de la ensangrentada chaqueta nazi que arrebaté a uno de esos perros alemanes. Imaginaba que no engañaría a nadie, pero era mejor que mis harapos. Tap-tap-tap-tap. Uno, dos, tres, cuatro. «HALT!! KOMMEN SIE!!». Las salpicaduras de saliva en la nuca significaban que el vigilante era menos idiota de lo previsto. Levanté los brazos y me giré. Me fijé que le temblaba el pulso mientras me apuntaba, no tendría más de veinte años. Cerró los ojos con miedo y se encogió para dispararme, dándome el tiempo necesario para gastar mi última bala en atravesarle el pecho. Entre sus bolsillos había una llave, y la puerta que vigilaba era la que daba al puente levadizo. Ya no quedaban enemigos en la fortaleza: todos estaban muertos o se habían rendido. No había escapado: acababa de tomar el castillo.

Matar al dragón

El dragón oscuro tenía tres cabezas, aunque sólo una quedaba. Nosotros éramos una docena, pero cada cabeza tenía el tamaño de diez hombres y dientes como rocas afiladas. Habíamos corrido como nunca en nuestra vida, pero no llegamos a tiempo. Darksol lo invocó justo cuando Balbaroy lo atravesó con su espada, rompiendo con su último aliento el sello que mantenía alejada a la bestia. Sólo habíamos llegado un segundo tarde... «¡Detrás de ti, Max!». Lowe me salvó la vida una vez más, lanzándome de un empujón al lado contrario al que iba dirigida la llamarada. La columna de fuego arrasó dos pilares del castillo de los Antiguos y, por primera vez, nos sentíamos desperdigados, sin saber cómo plantarle cara a un enemigo. «¡Maldita sea, somos las Fuerzas de la Luz, no podemos morir aquí!». Arthur tenía razón; estaba herido, pero hace unos instantes el mismo centauro había galopado enloquecido con la lanza bajo el brazo y había atravesado el ojo de la primera cabeza. Anri, desde el fondo del gran salón, había conjurado un hechizo de hielo que destruyó la segunda. Y sin embargo, estábamos contra las cuerdas, sin fuerzas. Doce guerreros habíamos llegado al final del camino, pero decenas dejamos atrás. Algunos cayeron en combate, otros dejaron su puesto a mejores guerreros conforme nuestros enemigos se hacían



más poderosos. Rodé por el suelo, esquivando el calor de las llamas, y me dirigí a por la última de las tres cabezas. Desenvainé junto a sus fauces y pude notar cómo se puso en alerta, abriendo la boca, dispuesto a atacar. Yo sabía algo que ellos no: que yo era el único capaz de ejecutar el Destructor del Caos. Daba igual si moría en el intento, yo era el único capaz de matar al dragón.

Rescatar a la princesa

«¡Impresionante! Pero aquí termina tu camino, guajajajaja». Bowser se lo tenía muy creído, pero yo no le tenía miedo. Al contrario: estaba muy, pero que muy enfadada. Tan enfadada que echaba fuego por todos los poros de mi piel. Intentó atacarme de mil formas: me embistió, trató de chafarme, me lanzó fuego... ¡Incluso trató de lanzarme martillos! El muy bobo no fue capaz de tocar un pelo de mi rubia cabellera, y se las hice pagar todas juntas lanzándole los mismos bob-ombs que él me arrojaba. Se creía el listo que con tener el Sensacetro ya estaba todo hecho, ¡pero no! Yo tenía dos cosas con las que él no contaba: Brillita, mi sombrilla parlante con la que vencí a todo su séquito, y mi extraordinaria capacidad para cambiar mi estado de ánimo. Cuando vencí a Bowser me puse muy contenta, ¡tan contenta que volaba por los aires! Mis amigos debían estar muy cerca. «¡Luigi!, ¡Mario!,... ¿Toad, estáis ahí?», grité hasta quedarme afónica. No los encontraba, y me puse tan triste que empecé a llorar como una fuente. Lloré tanto y tan fuerte que Luigi lo escuchó y chilló para que los ayudara. Al fin los liberé con la ayuda de Brillita. ¡Qué alegría me dio rescatar a Mario! Le debo tanto... «Pero, ¿qué te pasa Mario?», le dije al verle serio y mirando hacia el suelo. ¡No me lo podía creer, estaba avergonzado! Claro, al pobre nunca le había tenido que rescatar una princesa. Le cogí la mano y le dije: «¡Hey! Somos un equipo, todos nosotros. ¡Sí, tú también Luigi! Lo único importante es que estemos unidos y nos ayudemos siempre que haya problemas». Me miró y sonrió. Los cuatro nos alejamos camino al Reino Champiñón pensando que, quizá, nunca viene mal que las cosas se den la vuelta y no sean lo que parecen. Pensé mucho en mis aventuras en la Isla Sensa porque, ¿quién sabe? Igual mañana les toca a mis amigos rescatar a la princesa.

La universalidad de los temas tratados en la literatura fantástica ha permitido que podamos ver sus mismas alegorías representadas en todo tipo de historias; incluso, o especialmente, en aquéllas que se cuentan desde las mecánicas más simples. A lo mejor es que el principal valor de estas historias es su sencillez, la facilidad con la que encontramos lecturas y paralelismos, incluso en nuestra vida diaria. Al final, el héroe sólo es un tipo corriente que recibe la llamada del destino, que asume su papel en la historia. Quién sabe, quizá estos cuentos videojueguiles, trampantojos narrativos, sirvan para abrirnos los ojos e iluminar la épica de las pequeñas cosas, los héroes de la cotidianeidad: valores inmortales, sencillos y eternos.

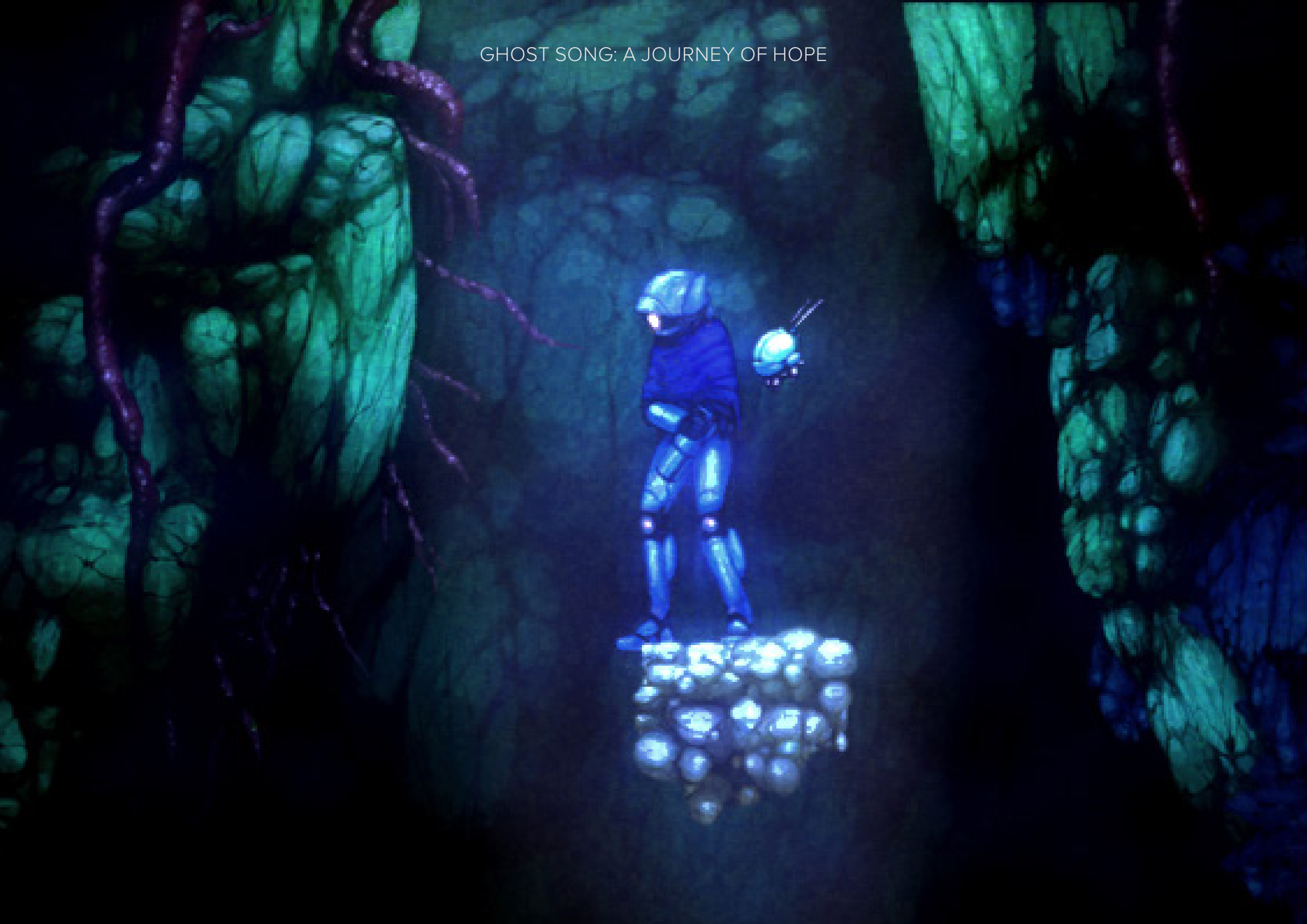
ALMA METROID

Ghost Song: A Journey of Hope

por Víctor Paredes

Mucho ha pasado desde aquellas entregas de 'Metroid' en 2D que tanto nos gustaron. Para mi gusto, la saga perdió algo de esencia una vez se pasó al 3D, y aunque muchos fieles seguidores sienten agrado con el salto, mi única alternativa para volverlos a disfrutar después de pasármelos montones de veces era recurrir a roms hackeadas que traían las mismas mecánicas pero con mapas completamente distintos, ya que el *fanmade* Metroid SR-388 nunca llegó a ver la luz, e incluso se rumorea que fue un engaño o que Nintendo trató de cortar las alas al que lo llevaba. Es cierto que hay más juegos con el estilo metroidvania, pero prácticamente ninguno se acerca al toque que tiene 'Metroid', y por lo tanto no transmite ese chute que cualquier seguidor de la saga busca.

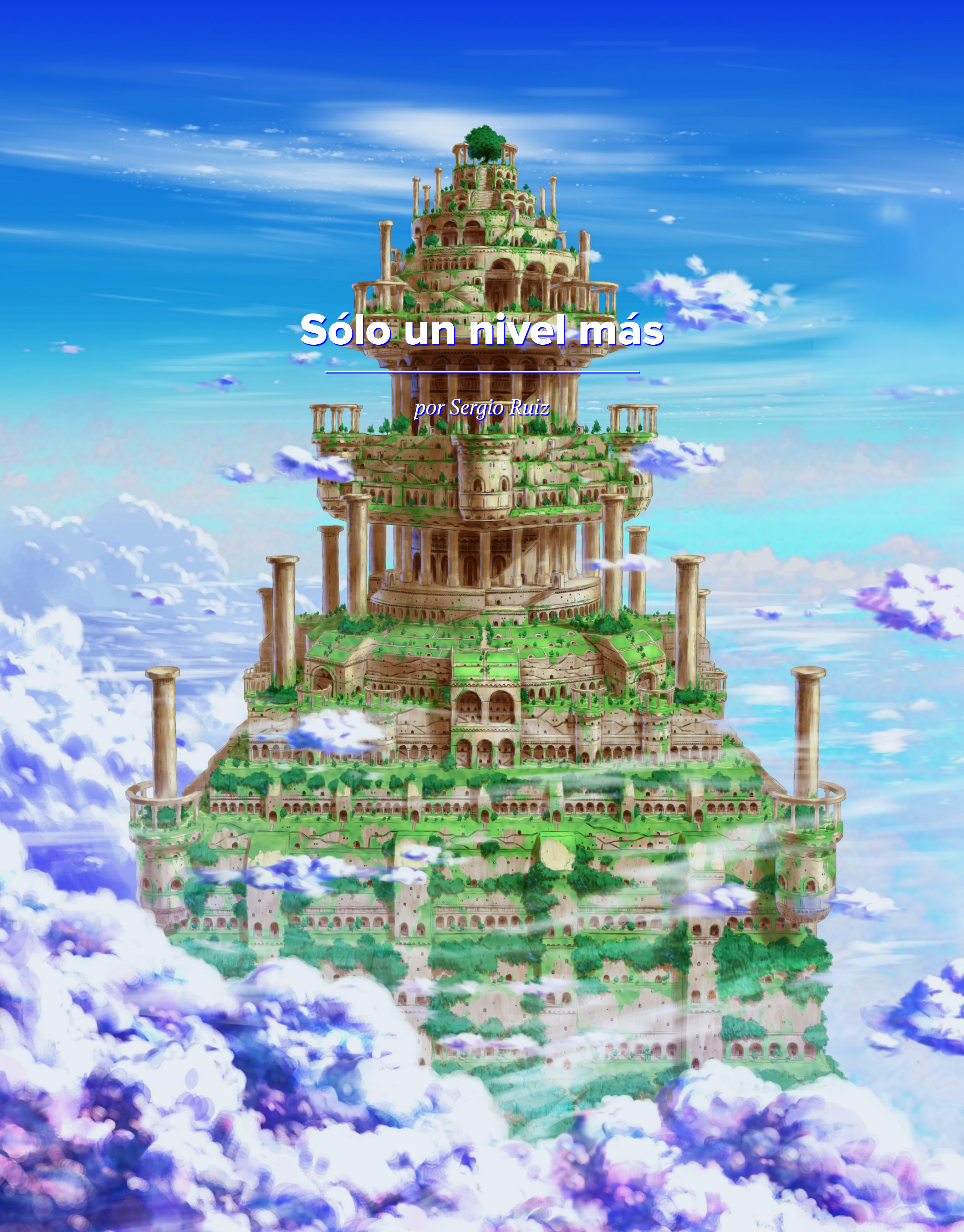
Tras una campaña de Kickstarter satisfactoria, en la que Matt White decidió retomar el listón que dejó atrás Nintendo con su ambiciosa obra 'Ghost Song: A Journey of Hope', he probado en mis carnes la beta del juego y visto el resurgir del alma 'Metroid' ante mis ojos, contemplando mucho más incluso de lo que pensaba. No me sorprende que alguien del panorama independiente sienta interés en tratar de llegar a ese listón, pero sí lo hace el hecho de que un proyecto porte tanto potencial en una fase tan temprana de su desarrollo, ya que no sólo emula el estilo de juego de la obra que rememora, sino que va más allá, añadiendo factores como *NPCs* con los que dialogar; éstos dan cobertura a una trama misteriosa que incita a jugar para averiguar lo que se esconde en el planeta Lorian V y conocer más acerca de nuestro personaje, por lo que de antemano hay que quitarse la idea de que se trata de una simple copia del juego. Aun así mantiene esa chispa 'Metroid', con escenarios detallados y un mapa laberíntico repleto de atajos, y (como era de esperar) contará con su alto porcentaje de mapa opcional (aproximadamente el 50% según su desarrollador) para entretener al jugador empeñado en completar al 100% la obra y además beneficiarse de todos esos objetos y potenciadores



que se esconden en los más recónditos lugares.

Factores importantes, como un control del personaje muy fluido o habilidades que otorgan gran movilidad, destacan a simple vista y requieren cierta soltura para desenvolverse, pero contando con la particularidad de que quien domine esos movimientos tendrá como recompensa una gran ventaja y evasión; esto se debe a que, en ciertos aspectos, el juego se empapa de la saga 'Dark Souls', augurando batallas contra jefes bestiales (como por ejemplo uno de la beta que me dio muchos problemas) y sacando a ese experto aniquilador de monstruos que llevamos dentro, obligando a idear tácticas para resistir y esquivar mientras uno encuentra el punto débil de la criatura; todo con intensidad y tensión para aquél que busca un reto de gran calibre, ya que el enemigo siempre puede acabar contigo (y con mayor facilidad si es un jefe).

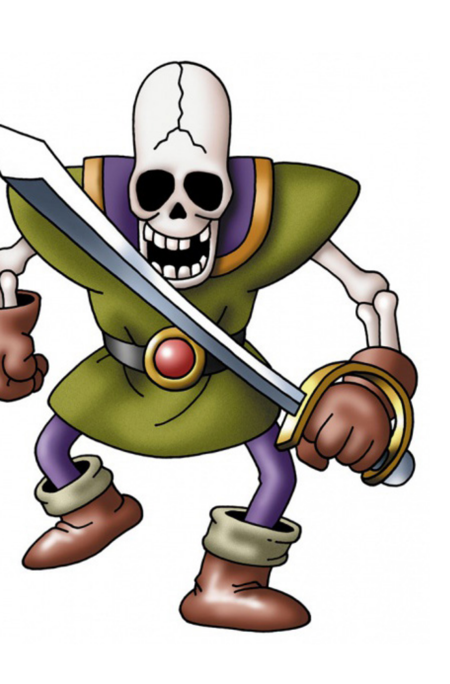
Aunque la profundidad de la beta es escasa y el desarrollo está muy verde, ha merecido la pena, ya que cumple su objetivo: garantizar que la obra es magnífica, y que si Matt prosigue su trabajo por buen cauce será aún mejor. Se nota que todavía queda un gran trabajo por delante, y este amante de 'Metroid', servidor, ansioso queda por ver crecer el título. Ahora es el momento de implicarse en el proyecto, y recomendar a todos los que se sientan interesados que lo adquieran para apoyar al desarrollador si no lo tienen ya y, por supuesto, que lo haga también cualquiera que esté interesado en testear, buscar cualquier tipo de problema para reportarlo y mejorar así la experiencia poco a poco hasta que quede definitivamente pulida en un futuro no muy lejano. Todo lo lleva una única persona, y nunca viene mal tener un poco de ayuda para algo tan ambicioso, por lo que nuestro *feedback* no será en vano y pondrá las cosas más fáciles. Por ahora, lo que toca es ser humilde y tener mucha paciencia, puesto que tenemos ante nuestros ojos un título que pegará bastante fuerte una vez haya concluido, y que estimulará a todos los que hemos soplado cartuchos de 'Metroid'.



Sólo un nivel más

por Sergio Ruiz

Introducirse en el maravilloso mundo de 'Dragon Quest' apenas requiere de presentación. Cualquier RPG, cualquier fantasía realizada por las mentes del artista o el diseñador recoge inspiración de la clásica serie de Enix. Parte desde la misma concepción de lo que entendemos como juego de rol, y que hoy en día tenemos asumida como habitual, viene del amasijo de bits que conforma la obra de Yuji Horii. Puntos de vida, maná, ataque, resistencia, velocidad, suerte... No es la serie más grande ni quizá la mejor, pero 'Dragon Quest' es el punto de partida de cualquier RPG hecho videojuego.



Lejos del epicentro

Escandalosamente querida en Japón, 'Dragon Quest' siempre ha tenido problemas para ganar público fuera de sus fronteras. Sus primeras entregas fueron localizadas en EE.UU. bajo el sobrenombre de 'Dragon Warrior' a causa de problemas de licencia con un juego de mesa llamado igual, llegando varios años tarde por su costosa traducción y, en algunos casos, como reserva exclusiva para los lectores de la revista Nintendo Power. Su presencia ha sido bastante irregular, e incluso en el caso de su entrega más vendida en occidente —'DQ9', con un millón de copias— los directivos de la compañía productora no quedaban satisfechos de las ventas de sus títulos.

No fue el primero, puesto que otras obras se le adelantaron en el tiempo concentrando sus recursos en las clásicas computadoras y también microordenadores de los 70-80s. Desde que Don Daglow en 1975 pusiera el punto de partida de la interpretación de un juego de rol aplicado a consola con 'Dungeon', numerosas voces surgieron tratando de expandir y redefinir la experiencia para adentrarse dentro del juego. De papel y boli a texto computado y gráficos vectoriales, el rol era la constante inspiración de personas reclusas de la realidad, apenadas de no poder vivir una alternativa sin acabar siendo vistos con incredulidad; pero no por ello quedaban desprovistos de ilusión, imaginación o vitalidad. Después de todo, el rol combatía a la realidad aparente mediante la empatía e inocencia del ser humano en estas lides; subir un nivel eliminando la parte tediosa de la transformación resultaba ser una ingeniosa medida anti-aburrimiento que, al parecer, se le pasaría por la cabeza a gente como Yuji Horii, columnista de la revista 'Shonen Jump', en la Apple Fest de 1983.

Fumador empedernido y megalómano de los casinos y el pachinko, Horii sucumbió a un nuevo vicio cuando se encontró dos videojuegos que se le presentaron mediante un Apple II. El primero se llamaba 'Ultima', y representaba en un pequeño entorno gráfico a un valiente guerrero pululando por un mapa lleno de llano, montañas, agua y ciudades, combatiendo adversidades por el camino y aguantando las embestidas de infestos enemigos poligonales dentro de las mazmorras. El segundo era un tal 'Wizardry' que permitía crear tu propio grupo de combatientes y enfrentarlo a hordas de oponentes, empleando diferentes tipos de habilidades y magias. Es fácil entrever la influencia que supusieron en Horii ambos títulos a la hora de desarrollar su propio juego de rol en Japón; sin embargo, los medios para conseguirlo se alejaban bastante de cómo estaban habituados a trabajar en el país del Sol Naciente, poseedores de tecnologías bien distintas desarrolladas por la compañía NEC. A Horii no le convencía trabajar en los NEC-PC de entonces, y el éxito de la NES y 'Super Mario Bros.' fueron los principales desencadenantes de que se decantara por lanzar su propuesta dentro de la consola de Nintendo, especialmente cuando dentro del mercado del rol no existía ningún cupo RPG que satisfacer.

Sin embargo, el público de la NES era bien distinto al habitual de PC, y requería de un cierto reclamo para captar a las masas, lo que en Japón viene acompañado de manga, principalmente ligado a la revista 'Jump'; en la agenda de Horii se cruza el nombre de Akira Toriyama, el entonces novato diseñador de animes, con sólo la marca 'Dr. Slump' en su currículum, se encargaría por completo del diseño del aspecto visual del juego y los monstruos, que compartirían cierta similitud en aspecto, forma, trazo



y soltura con a sus trabajos anteriores. Por otro lado, Enix recibió una carta de un vetusto y barroco compositor de música que respondía al nombre de Koichi Sugiyama, miembro de la más rancia ultraderecha revisionista, firmante de varios tratados de paz post WWII, defensor de que la Masacre de Nanking de 1937 «fue una invención de Occidente», hombre fuerte de la JSRACP/JASRAC (*aka* la SGAE japonesa), y mentor de un tal Nobuo Uematsu y enamorado jugador de backgammon, en la que alababa la música de un juego de Shogi desarrollado por la compañía; el perfil presentado era lo de menos de cara a convencerle para desarrollar música para sus juegos. Por último estaba Koichi Nakamura, jovencísimo y famoso en su facultad por portar el conocido 'Galaxian' a un NEC-PC, y futuro creador de Chunsoft; su trabajo en Enix para portar distintos trabajos de Horii impresionó al mismo autor, que lo solicitó explícitamente para llevar a cabo su emergente proyecto. Así nació 'Dragon Quest'.

Horii vería materializado su deseo rolero en 1986 al tiempo que consumía su cigarrillo habitual al lado de su mesa de trabajo (fumar caca) mientras miles de jugadores descubrían por primera vez las exquisiteces de un juego de rol en consola. 'Dragon Quest' lograba transmitir la experiencia al jugador mediante su colorida exposición y atención al detalle, aprovechando las simples pero funcionales capacidades de sprite de la NES para recrear un mundo abierto lleno de ciudades y mazmorras que explorar, e incorporando una cierta evolución argumental y especial hincapié en el desarrollo emocional del protagonista: uno mismo. El héroe de 'DQ' siempre recibe un nombre del jugador y una representación en el espacio: Horii trata de inmiscuirlo en medio de la clásica situación

SUGIlabel, marca registrada

Considerado uno de los maestros de la música del videojuego y acérrimo defensor de la propiedad intelectual, el mayor éxito de Sugiyama no es sólo componer la música de 'Dragon Quest', sino ser pionero en su traslado al teatro y al mercado audiovisual. La London Philarmonic Orchestra recibía religiosamente la visita del veterano autor por cada entrega, dando rienda suelta a su creatividad extendiendo su obra y su *leitmotiv* mediante 'Symphonic Suites' grabadas en riguroso CD. Sus melodías buscan siempre el factor sentimental del receptor, y su estilo händeliano reducía cierta cantidad de instrumentos de la orquesta para asemejarse a la corte barroca de un acaudalado rey.



Sentido y sensibilidad

Una de las curiosidades más mentadas de la serie es el veto que recibió por parte del gobierno japonés a causa de su adictividad, obligando a lanzar sus títulos en sábado ya que “fomentaban el absentismo laboral y reducían la competitividad y calidad del trabajo prestado”. Este fenómeno, vivido con las ventas masivas que tuvo la segunda y tercera entrega de la serie, también cuestionó en su momento la labor de los videojuegos como acto de entretenimiento, suscitando comparaciones con las máquinas recreativas y sugerencias acerca de su prohibición a los menores. Las críticas no llegaron a más, pero algunas malas lenguas dicen que resultó ser la inspiración de Shigesato Itoi para desarrollar ‘Mother’.

de “salvar a la princesa”, hacerle partícipe en cada conversación del juego y de cada movimiento que realiza, no siendo pocas las menciones a su propia persona con tal de provocarle alguna emoción y las decisiones que deberá tomar -en forma de Sí o No- para conocer más sobre el universo que le rodea. Los combates seguían la tradición de la época: por turnos, pero únicamente de uno contra uno en este caso, cuando el juego abre una pequeña ventana para enseñar al monstruo al cual se está enfrentando el jugador. Al haber un único personaje, el repertorio de habilidades era un tanto acotado, pero ya podían distinguirse las clásicas magias de curación, ataque, para dormir a un rival o para escapar de una mazmorra. Así mismo, ‘Dragon Quest’ añadía por primera vez un medidor de maná o MP que controlase la cantidad de magias que podía usar el jugador, el cual sólo podría recuperarse en una posada.

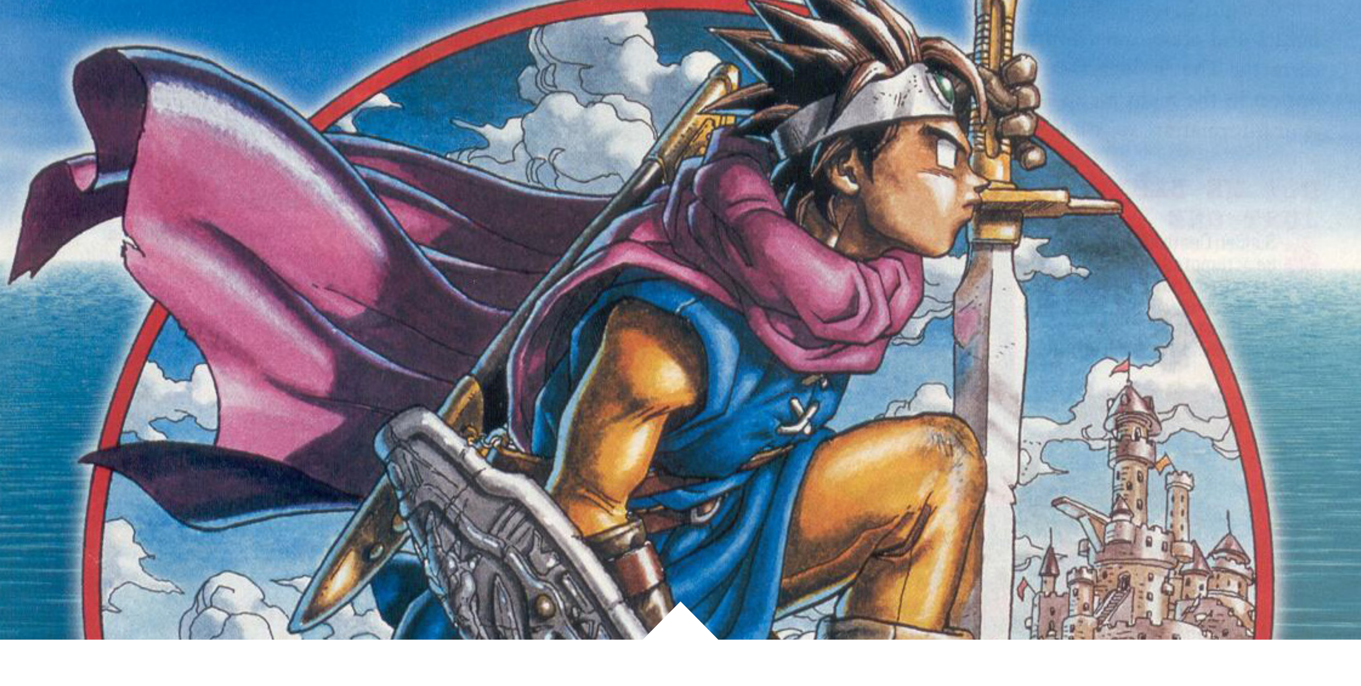
Si bien el primer ‘Dragon Quest’ no es un juego amplio en el más estricto sentido de la palabra, su mayor éxito no deja de ser la estandarización del RPG tradicional. Cosas como ganar experiencia y subir de nivel, equipar armas/armaduras, comprar y vender objetos, desplazarte por un mapamundi o explorar mazmorras no dejan de ser conceptos que ya se habían probado en anteriores títulos de la época y que todos vemos como habituales a día de hoy, pero ‘Dragon Quest’ logra reunirlos y tratar de darles un sentido común adicional que el jugador logra interiorizar y sentir al otro lado de la pantalla. Otros detalles como la moderación de las curvas de dificultad, la reducción de combates para subir de nivel o la información adicional que acompaña a algunos de sus escuetos menús hacían mucho más accesible la presentación hacia un público que acudía en masa a probar la nueva sensación del momento.

‘Dragon Quest II’ salía un año más tarde en 1987, logrando una estandarización aún mayor de la fórmula con la posibilidad de llevar un grupo de hasta tres combatientes, combatir contra más de un único enemigo a la vez, navegar por el mar con un barco y más. Con un mapa ocho veces más grande y una mayor cantidad de objetos y habilidades, la segunda entrega de la serie lograba dar un paso adelante en todos los sentidos y rivalizar cara a cara con las grandes producciones realizadas allende sus fronteras; sin embargo, no sería hasta la llegada un año después cuando Horii finalmente logra saciar su apetito devorador. ‘Dragon Quest III’ incorporaba la tan ansiada creación de personajes que poseía ‘Wizardry’, y un novedoso sistema de clases que permitía desarrollar cada personaje de forma distinta, mejorando diferentes estadísticas y aprendiendo nuevas habilidades según su profesión, incluso dando la posibilidad de alterarla a lo largo de la aventura. La trilogía de Erdrick lograba finalmente con ‘DQ3’ convertirse en la referencia absoluta del género de rol,



cumpliendo el dicho de “mejor cuanto más grande” al arrasar entre el público japonés y convertirse en la serie de videojuegos más vendida del país.

‘Dragon Quest’ se transformó así en un gigante dentro de un mundo inhabitado, cortando el aire frente a pequeños montículos que se formaban a su paso, minúsculos en comparación. Sin embargo, pronto comenzaron a aparecer algo más que réplicas: nuevos RPGs en la consola que trataban de ofrecer una visión alternativa del género, buscando huir del arquetipo que había establecido la serie. ‘Final Fantasy’, ‘Phantasy Star’ o ‘Fire Emblem’ intentaban rivalizar con el gigante mediante imaginería y transformismo, como por ejemplo el sistema de magias de ‘FF2’ o la estrategia por turnos del título de Intelligent Systems, por no hablar del surgimiento del *action RPG* en la consola con títulos como ‘Crystalis’, ‘Faxanadu’ o ‘The Magic of Scheherazade’. El equipo interno de la serie, unificado bajo el nombre de Armor Project, descubre que no está solo dentro de la consola, y que la reacción de la competencia puede ser decisiva en el desarrollo de futuras entregas de la serie. Hacen falta nuevos estímulos para el desarrollo. Del mismo modo, en Occidente la fiebre RPG no termina de despuntar: la localización de ‘Dragon Warrior’ —así fueron bautizados los ‘DQ’ en EEUU en sus primeras entregas— llega varios años tarde, y el público no termina de convencerse de la llamada de Enix, relegada por la localización de otros títulos de la competencia en NES e incluso SNES. Por tanto, la compañía decide focalizarse en el público nipón a la hora de desarrollar los nuevos títulos de la serie, lo que a la larga terminó hundiendo la franquicia al otro lado de la frontera.



¿Cuál es el siguiente paso entonces? Con la trilogía de Zenithia, 'Dragon Quest' entra en una nueva fase, tratando de mantener sus principios para satisfacer a su público habitual, pero también permitiéndose algunas licencias para elaborar otro tipo de esquemas por el camino. Las tramas de los videojuegos, hasta ahora simples y fácilmente identificables, comienzan a evolucionar hacia relaciones y propuestas más maduras y acordes a los tiempos que corren, aludiendo a un recorrido de temas más novedoso y sorprendente en el camino. No obstante, la alternativa de Horii, satisfecho por su creación hasta el momento, no deja de ser altamente conservadora y típicade la sociedad japonesa, donde los valores, el honor y la tradición condicionan buena parte de su rutina diaria. Esta trilogía le demostrará que, aún llevando la batuta y la partitura del director y conociendo las reglas del buen compositor, no podrá evitar que sus músicos le eclipsen y tuteen al mismo nivel.

Así pues, 'Dragon Quest IV' salía al mercado en 1990, aún en la NES. La estructura de esta entrega es bien distinta a las anteriores, con un juego dividido en capítulos y un protagonismo cambiante entre el variado y particular reparto que conforman el soldado Ragnar, la princesa marimacho Alena, Torneko Taloon, vendedor aventurero, o las gemelas Meena y Maya, además del protagonista habitual que, por una vez, queda al margen de la aventura principal durante buena parte del juego. Cada capítulo nos pondrá en la piel de uno de ellos y nos marcará objetivos de progresión bien distintos, destacando por ejemplo, en el caso de Torneko, la necesidad de vender los objetos que encuentra de viaje en su tienda para conseguir dinero para progresar. Cada capítulo será volver al nivel 1, al punto de partida tal y como tenemos contextualizada la aventura, y así sucesivamente hasta la reunión de los personajes en la aventura final, con nuestro avatar dirigiendo al grupo, pudiendo cambiar así a los personajes que empleemos en combate. Sin ser argumentalmente muy sólido, 'DQ4' lograba descomponer los cristales rotos de un espejo fiel a su propio reflejo, logrando así una aventura de enormes dimensiones pero con un mismo punto en común. Aún así, algunas decisiones de diseño como el sistema de clases o la selección de ataques de algunos combatientes quedaron descartadas, incorporando a su vez un polifacético sistema de IA que actuaba por el resto de combatientes que tuviéramos en el grupo, no siempre con el atino que debería.

La quinta entrega de la serie da por fin el salto a la SNES en 1992, y responde directamente al aviso de su archiconocida rival en esa misma consola: si 'Final Fantasy IV' marcó un punto de inflexión en la elaboración argumental y la incorporación de la muerte como elemento indispensable del



juego, Horii plantea con 'Dragon Quest V' darle un punto más y así desarrollar probablemente la mejor trama de toda la franquicia. 'DQ5' plantea un *Bildungsroman*, una novela de formación centrada en el desarrollo físico y moral de nuestro protagonista durante tres etapas de su propia vida, partiendo desde su dulce y más tierna infancia hacia su madurez y adoctrinamiento como adulto, viviendo todo tipo de aventuras por el camino e incluso llegándose a casar y tener hijos sin comerlo ni beberlo. A nivel técnico, un Toriyama en la salsa de su vida aprovechaba el empero endeble motor del juego para dar rienda suelta a sus diseños, al tiempo que Sugiyama proporciona alguno de sus mejores trabajos como compositor en este título. Nada parece haber cambiado en 'Dragon Quest', pero la presentación es tan suculenta en la progresión que 'DQ5' logra alcanzar ciertos niveles de contemplación, interacción y secuenciación realmente altos para el género. Esta entrega destaca además por el añadido de la captura de monstruos, inspirada en el más puro estilo de la serie 'Megami Tensei', pudiendo adoctrinarlos para que luchen por tu propia causa, poseyendo cada uno sus propias curvas de desarrollo y aprendizaje de habilidades.

Con 'Dragon Quest VI', en cambio, se alcanza cierta saturación en la fórmula. Lanzado en 1995 con un desarrollo muy tortuoso por el camino, esta sexta entrega propone dualidad ontológica en forma de un mundo real y un mundo onírico. Nuestro protagonista se encuentra a punto de acabar con el malo maloso cuando cree haber despertado de un sueño, y se encuentra en una realidad que no termina de comprender: el punto de partida planteado se extiende a medida que comenzamos a encontrar cierta relación entre ambos mundos, pero no termina de coger fuerza durante el desarrollo del mismo, fallando un poco en la ejecución. A nivel jugable destaca la recuperación del sistema de trabajos que, junto con la captura de monstruos, permitía dar rienda suelta a energúmenos como un limo sanador, un esqueleto bailongo y fritangas más raras por el camino. Apostando por historias secundarias, concursos de belleza y un nuevo motor a nivel técnico que lograba virguerías en animación y sonido, 'DQ6' era más de lo mismo, pero esta vez no terminaba de reforzar su convicciones frente a las de la competencia, donde otros títulos como 'Final Fantasy VI', 'Chrono Trigger' o 'Shining Force' habían llegado.

Esta sensación continuó en la siguiente generación de consolas: mientras el resto evolucionaban hacia sistemas de tiempo activo o buscaban exprimir las capacidades de PlayStation, 'Dragon Quest' se quedaba atascada en la más firme tradición de la serie y no llegaba a desarrollar las pretensiones que otros habían logrado en la consola; pero... ¿eso era



realmente malo a estas alturas? En el nuevo milenio exacto, Horii decide finalmente plantarse en su sitio y decir que hasta aquí hemos llegado: que los combates por turnos, el desarrollo trascendental de la aventura sin grandes tramas o el diseño clásico de consola eran fundamentales dentro de la serie, y que nada hacía falta para cambiar las tornas. Si 'Final Fantasy' se había erigido como el pilar absoluto del género en forma de alternativa y constante cambio, 'Dragon Quest' quedaba como la otra Torre de Babel vetusta y desgastada, pero no por ello menos férrea y respetable.

La séptima entrega continuaba con esta tradición habitual manteniendo los combates por turnos de toda la vida, el sistema de trabajos —aunque no la captura de monstruos— y el doble mundo a explorar de su predecesor. En este caso, la historia principal giraba alrededor de un mundo cuasivacío, con una única isla existente y un misterio que atañe a unas vetustas ruinas en Estard. El protagonista y su grupo deben rescatar una a una las regiones desaparecidas, viajando en el tiempo y acabando con los diferentes males que las asolaron, contando a su vez una veintena de historias secundarias que llevan la batuta del juego, mientras a la expectativa se encuentra un desarrollo parcial con cierto toque de teología y ascetismo en su final. El folklore y la definición de un pueblo son temas recurrentes en esta entrega, y al juego no le importa tomarse la molestia de extenderse en la rutina diaria de las pequeñas naciones que relata, lo cual contribuye a que nos encontremos ante la entrega más larga de la serie, más aún con la exageradísima cantidad de combates necesarios para subir de nivel o para comprar armas. Sin embargo, el atraso a nivel técnico que aquejaba al juego —bonito, pero poco elaborado— contribuyó bastante a que el público diera un toque de atención a Enix a la hora de actualizar su exitosa franquicia, que con la fusión con Square quedaría en un segundo plano.

'Dragon Quest VIII' acude a esa llamada y apuesta por una modernización de la serie, aún volviendo a las más estricta tradición RPG de cuatro personajes sin ninguna alteración, ni sistema de trabajos ni captura de monstruos: una vuelta a empezar, rescatando el arquetipo del RPG clásico pero con un nuevo estilo gráfico *cel shading* diseñado por Level-5 para PlayStation 2. 'DQ8' es también el reencuentro de la serie con Occidente, y la primera aparición de la misma en Europa y en español: sus traducciones por lo general están siempre llenas de detalle, con numerosos dialectos y referencias a nuestras costumbres y pueblos, buscando la topicalización pero midiendo bien sus pasos. Con gráficos 3D, banda sonora orquestada para la ocasión —la versión original no la tenía— y tan exquisito detalle, no es de extrañar



que muchos quedaran prendados de la travesía de un rey maldito y una princesa convertida en potro en busca de la reconversión, pese a la regresión que sufrió a nivel jugable. Los nuevos añadidos, en forma de sistema de habilidades y tensión acumulada, no resultaban del todo convincentes, en el primer caso por la reducción de opciones que implicaba y el segundo por el exagerado desequilibrio que daba a los otrora equilibrados combates de la serie.

Estos errores se verían ampliamente subsanados en la que es la última entrega de la serie, si exceptuamos la mención al título online lanzado exclusivamente en Japón. Lanzado sorprendentemente para Nintendo DS y convertido en el título más vendido de la serie, 'Dragon Quest IX' seguía en parte los pasos de su predecesor. calcando su estilo gráfico, sistema de habilidades y novedades, pero daba un paso enorme para recuperar ciertos elementos de la franquicia y, a su vez, mezclarlos con otras tendencias más del corte occidental. 'DQ9' recoge influencia de títulos MMO, expandiendo drásticamente sus dimensiones, inventario y contenido *postgame*, tratando de incorporar elementos de multijugador local, personalización de personajes, misiones y mapas de mazmorras pseudoaleatorias donde varios jugadores podían aventurarse en compañía… Eso sí, manteniendo el modo tradicional para un jugador y recuperando el sistema de trabajos de 'DQ3', adaptado a los nuevos tiempos. A pesar del evidente pero bastante conseguido receso a nivel técnico, 'DQ9' se degusta como un título muy fresco y agradable, logrando marcar un cierto rumbo sobre cómo deberían desarrollarse futuros títulos de la franquicia y cerrando el mismo círculo a *motu propio* que formaba la idiosincrasia del propio Horii.

Hay ciertas prevenciones que son necesarias para introducirse en un juego de 'Dragon Quest'. Dentro de una actualidad ferviente reclamando novedades y más novedades, la extremada inalteración de la que goza la serie puede ser chocante a simple vista, puesto que las diferencias a nivel jugable entre cada entrega no son muy perceptibles, y no se nota la misma ambición que en otros pilares del género -como 'Final Fantasy'- para cambiar sus mecanismos de combate o su repertorio de ataques, por ejemplo. En cambio, donde sí destaca la serie es en su acierto a la hora de transmitir el espíritu aventurero al jugador, dándole bastante libertad para realizar sus movimientos, con la constante pretensión de convertirlo en el protagonista de la historia y de que todos los comentarios giren en torno a él. Así mismo, la evolución jugable de la serie es bastante similar a la de 'Pokémon', donde sin alterar apenas la misma base pueden notarse diferencias a poco que vaya profundizando el jugador.

La fantasía medieval que rodea el universo Dragon Quest ha visto una enorme cantidad de *spin-off* y remakes, los cuales sirvieron en muchos casos para dar a conocer la serie a nivel mundial. La subserie más conocida probablemente sea 'Dragon Quest Monsters', una supuesta alternativa a 'Pokémon' que se focaliza en la captura y fusión de monstruos en las manos de un "entrenador" dispuesto a salvar al mundo. En otro lugar se encuentran 'Slime Morimori' o 'Rocket Slime': una especie de aventura al estilo de la serie 'The Legend of Zelda' protagonizada por el icónico limo de Toriyama; otros como 'Torneko's Mystery Dungeon' concentraban su desarrollo en la generación de mazmorras pseudoaleatorias con una progresión interna, siendo además el creador de esta particular franquicia que ha sido trasladada a muchos otros universos como el de 'Pokémon' o los chocobos de 'Final Fantasy'.

En cualquier caso, nunca es tarde para disfrutar de la referencia cuando se habla de juegos de rol: no existe una experiencia más pura que aquella que ofrece 'Dragon Quest' al margen de la calidad que atesora cada entrega, tampoco nada desdeñable. Quizá uno de los mayores aciertos y que mejor ha conservado la serie con el tiempo es esa figura del observador al otro lado de la pantalla, visualizando todo el tinglado montado por Horii y compañía. Un jugador que se sonroja cuando le realizan un comentario morboso sobre su persona, que se queda de piedra al mismo tiempo que el personaje que maneja en el título, o que se regocija de sus éxitos cuando el telón cae sobre la escena. La historia de 'Dragon Quest' es una simple apelación personal que, junto con la atracción que provoca su desconocimiento y la curiosidad de su éxito en Japón, resulta ser un manjar sofisticado y muy bien decorado de cara a aquellos abiertos de mente que le tengan en su mención. Lo que aportará, eso sí, no será más que un nivel adicional y una experiencia más grande y rica.



YO TENIA UN JUEGO



CONTENIDOS DEL NÚMERO 9

- Arakhas El Oscuro
- Batman
- Chronos
- Demon's World
- El Muro
- Flight Simulation
- Golden Axe
- La Luz Del Druida
- Mimi & The Mites
- Nemesis
- Rayman
- Rescate Atlántida
- Star Raiders 2
- Stunt Island
- Sonic
- Super Punch-Out!!
- Survivor
- The Last Mission
- Tracksuit Manager
- Transarctica
- Ultima VII
- World Cup Football

Y ADEMÁS...

- Entrevistamos a extrabajadores de DDM
- Reportaje: Fusilando Clásicos - Monser
- Juegos De Hoy: Sleeping Dogs y Tomb Raider
- Zona Android: Angry Birds - Stella, Boson X, C-Force, Inferno+ y Lightomania
- ¿Qué Hay De Nuevo Viejo?: Stick It To The Man y Velocity 2X



SÍGUENOS TAMBIÉN EN
www.twitter.com/yoteniaunjuego
www.facebook.com/yoteniaunjuego

¡Y NO TE PIERDAS NUESTRO PRIMER ANUARIO EN DVD!



DESCARGA TODOS LOS NÚMEROS EN
www.yoteniaunjuego.com



Las almas conectadas

por Rafael de las Cuevas

ILUSTRACIÓN: EZEQUIEL SONA

El poder de las leyendas reside en su capacidad de generar misterio, de ocultar y mentir para explicar la realidad. La mayoría de las leyendas que alimentan el género de espada y brujería —en literatura, cine y videojuegos— se forjaron en las edades antigua y media. Eran épocas en las que, fuera del orbe romano-cristiano (y del imperio chino), quedaban en el mundo vastas extensiones ignotas, y la información se transmitía de forma muy precaria. Para los comerciantes, adentrarse en tierras lejanas normalmente era sinónimo de caer en las fauces implacables de la naturaleza, cuyo ímpetu todavía no había domado la ciencia, y cuyo misterio sólo se podía explicar a través de la magia y la religión. Los afortunados que regresaban de *terra incognita* adornaban el relato de sus viajes embelleciendo las partes buenas y tapando los horrores con un halo de oscuridad y romanticismo; si contaban la verdad desnuda, pocos tendrían las agallas necesarias para emprender un nuevo viaje. Para recorrer rutas comerciales como la de la seda, en cada etapa era indispensable encontrar compañeros de viaje rápidamente, casi al vuelo. Un par de desconocidos se cruzaban en el camino, compartían unas jornadas y se despedían con la misma falta de ceremonia con la que se habían encontrado. Entre ellos existía un acuerdo tácito de protección frente a la adversidad, que se presentaba en forma de fenómenos geológicos, climáticos, bestias salvajes y enfermedades. Y también, por supuesto, en la forma más terrorífica de todas: la humana.

Todos los RPG de fantasía heroica son leyendas recicladas y simuladas. Ya no podemos explorar lo desconocido, pero nuestro ADN ancestral se niega a perder el sabor del peligro, así que nos hemos inventado nuevos mundos cuya premisa es la misma que la de las viejas leyendas: el miedo a lo inexplorado, lo tenebroso, lo irracional. La saga Souls ('Demon's Souls', 'Dark Souls' y su secuela) ha hecho de ese miedo su seña de identidad. El reconocimiento al trabajo de From Software en estos tres títulos es unánime, y su éxito suele asociarse a varios factores: la creación de un universo muy personal y ambiguo; lo imaginativo de sus criaturas —tanto en lo estético como en lo jugable—; su peculiar *tempo* de combate (más lento de lo habitual en un *action RPG*); y, por supuesto, su emblemática dificultad. Todos estos elementos forman el esqueleto y el músculo del juego. Sin embargo, hay un componente clave que ata todas estas características y les insufla un alma muy especial: su sistema online.

Lo primero que suele descubrir el jugador novato de 'Demon's Souls' en su primera partida no es un cofre ni una casita con un NPC amistoso: es una espada sucia atravesando su espalda. El diseño de niveles está al servicio de la sorpresa. Tramo a

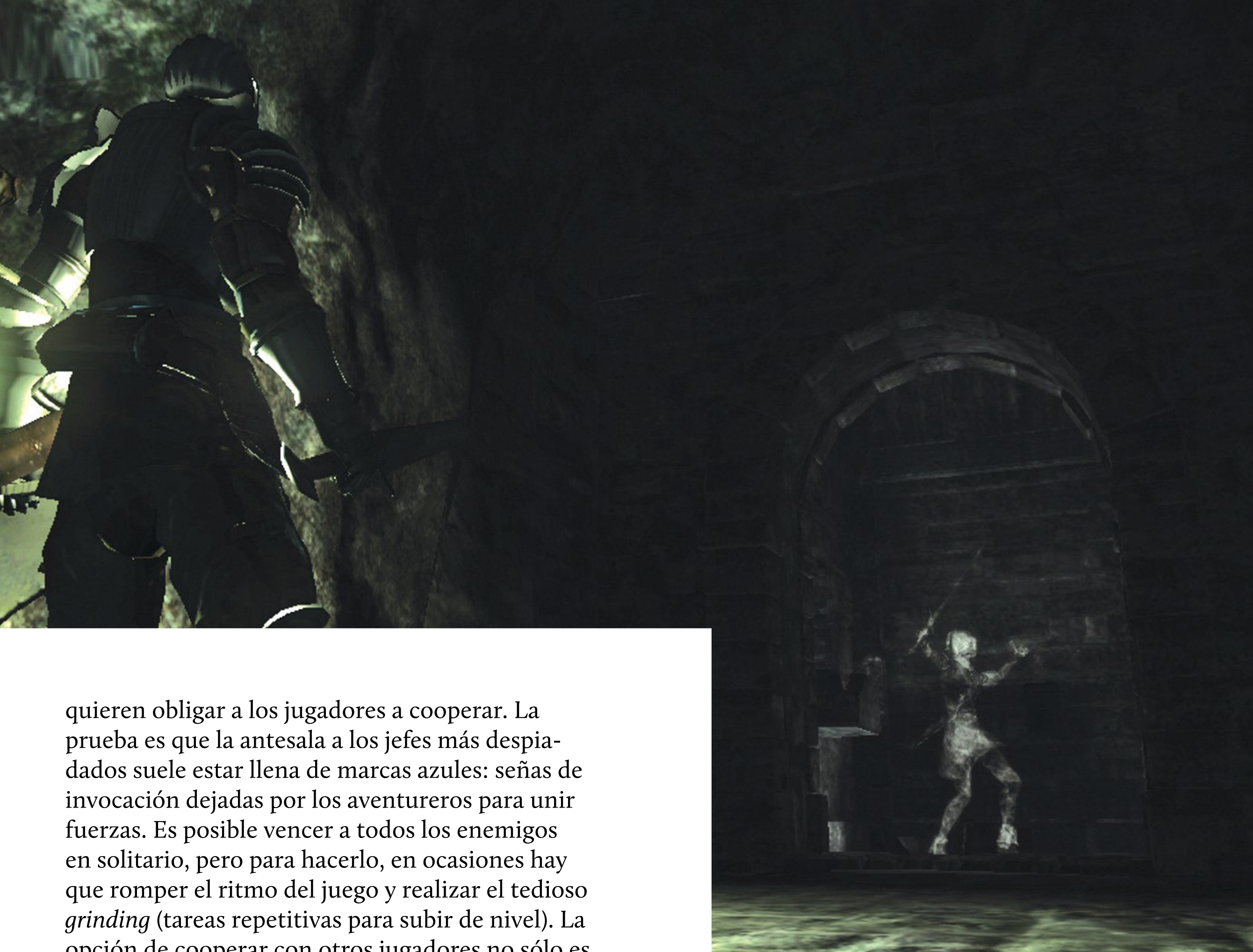


tramo, enseña al jugador que ni la más poderosa de las armaduras le puede salvar de una muerte brutal e injusta, de esas que la Madre Naturaleza proporcionaba a los viajeros medievales. Desde el primer momento, el juego te comunica su inaccesibilidad, su aspereza y su falta de misericordia; es uno de esos títulos en los que el universo encaja perfectamente con sus mecánicas. La intro esboza un retrato nebuloso y terrible del reino de Boletaria, con pocos detalles y muchas incógnitas: es una tierra perdida y olvidada, y por eso el propio juego es rácano a la hora de explicar al jugador sus técnicas más básicas. Y esto no está pensado así por puro sadismo; bueno, no exclusivamente. Casi de inmediato descubrimos que en el suelo, de vez en cuando, aparecen mensajes escritos con un vapor rojo, como anotados por una mano fantasmal; esa mano es la de otro jugador que ha tenido un percance, otro viajero que nos advierte del peligro del mismo modo que Marco Polo anotaba "cuidado con los bandidos en este camino" a futuros viajeros en sus cuadernos de viaje.

Las almas de Boletaria, como las de Lordran y Drangleic en 'Dark Souls', están débilmente conectadas. De vez en cuando, junto a nuestro personaje aparece una figura vaporosa: otro jugador de otra parte del planeta que quizá en ese momento esté accionando una palanca que no habíamos visto. O un charco de sangre, otro elemento fantasmal que reacciona mostrando los últimos segundos de la vida de su propietario; una pista muy valiosa que indica la presencia de una amenaza cercana o, si hay muchas marcas sangrientas, de un terror aún mayor.

Donde otros RPGs dejan la solución de enigmas en manos de personajes no jugadores (por ejemplo, mediante conversaciones que revelan los puntos débiles de un enemigo), de pergaminos arcanos, o directamente del ensayo-error, los títulos de From Software abrazan el entorno online y lo utilizan para que sean los propios jugadores los que refuercen su universo legendario. "Cuidado con el enemigo formidable más adelante", puede rezar uno de los mensajes antes de entrar en la caverna de Queelag. Es una versión comprimida del relato de un viajero real avisando a sus compañeros de los peligros de una bestia desconocida. Los mensajes sólo se pueden componer a base de frases y palabras predefinidas, así que, aunque sirvan para avisar a los aventureros, nunca contienen información exacta al 100 %. Ni siquiera el propio jugador sabe a veces si se ha explicado con claridad a partir del léxico limitado del sistema.

Todo esto lleva a una conclusión sorprendentemente ignorada en muchos análisis de estos títulos. Los Souls son difíciles por una razón:



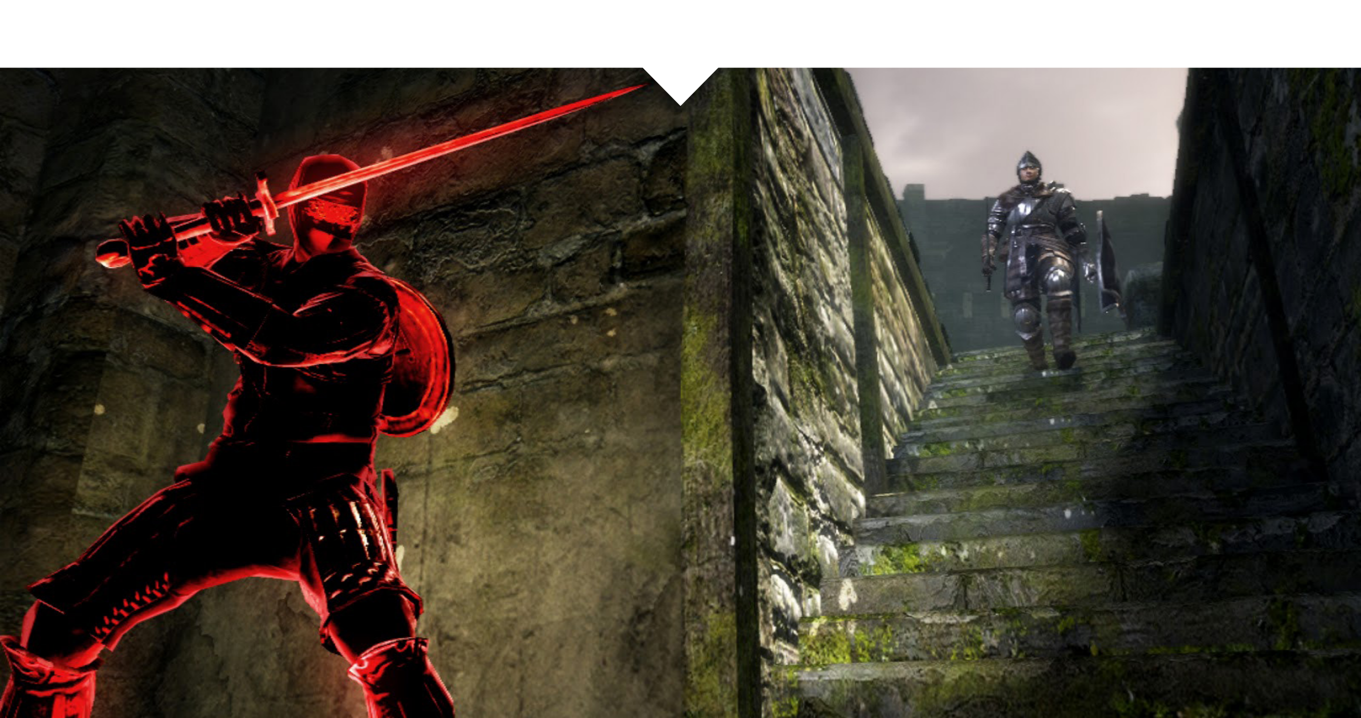
quieren obligar a los jugadores a cooperar. La prueba es que la antesala a los jefes más despiadados suele estar llena de marcas azules: señas de invocación dejadas por los aventureros para unir fuerzas. Es posible vencer a todos los enemigos en solitario, pero para hacerlo, en ocasiones hay que romper el ritmo del juego y realizar el tedioso *grinding* (tareas repetitivas para subir de nivel). La opción de cooperar con otros jugadores no sólo es más inmediata, sino que provoca una sensación de recompensa única. No es casualidad que sea un equipo de desarrollo japonés el que haya ideado este sistema de juego cooperativo; un sistema altruista y silencioso para conseguir un bien común. Dos o más viajeros que se encuentran, se unen contra la adversidad y se separan (con algo de ceremonia, gracias a los gestos predeterminados) cuando el peligro ha pasado.

La clave de que From Software nos quiere transmitir algo más que puro sadismo con su dificultad está en el hecho de que el modo online está ligado indisolublemente al tronco del juego. Tener la consola conectada supone exponerse a todo lo que el juego quiere ofrecerte, sin excepciones. No es que sea imposible o nocivo jugar offline: se puede hacer, y la experiencia es buena. De hecho, muchos de sus fans acérrimos interrumpen la conexión a internet cuando descubren una de las caracterís-

ticas más inquietantes: la posibilidad de que otro jugador invada tu mundo sin previo aviso. Y desenchufan literalmente el cable de red (o desconectan la wifi) porque el juego no tiene una opción en los menús para suprimir estas invasiones.

Pero al hacerlo, están sofocando ese pálpito único y distintivo que proporcionan los Souls: el subidón de adrenalina cuando una franja roja te avisa de la invasión inminente de un ser humano; una persona, el tipo de enemigo más imprevisible y potencialmente peligroso que vas a encontrar en todo el juego. De hecho, 'Demon's Souls' le dió una vuelta de tuerca a su propia mecánica, presentando el primer final boss de la historia de los videojuegos controlado por otro jugador. Y 'Dark Souls' llevó más lejos el sistema de invocaciones con los pactos: pequeñas facciones con ventajas especiales, entre las que se incluyen ciertas características online; por ejemplo, un anillo capaz de invocar a su portador en cualquier momento para defender el Jardín Tenebroso, un lugar sagrado y prohibido en el que otra pobre alma puede entrar sin saber que otros humanos le están esperando para acabar con su progreso. Sólo verá un misterioso e incompleto mensaje, como una fábula-haiku dejada por otro antecesor: "Cuidado con el enemigo invisible".

El mundo real ya no es ese lugar desconocido, irracional y aterrador que consiguieron domar nuestros antepasados. La sociedad de hoy puede ser amenazante por otras razones, pero la sensación de conexión entre los seres humanos, de transmisión rápida de conocimiento y empatía a través de las redes sociales, ya es una de nuestras formas de afrontar la adversidad. Pocos juegos han sabido encontrar una comunión tan interesante entre las características distintivas de la comunicación online y el viejo misterio de las leyendas antiguas. From Software ha creado una comunidad especialmente unida porque está llena de jugadores dedicados a compartir retazos de conocimiento que permiten superar las pruebas hercúleas de sus títulos. Por eso, cuando dos fans de 'Dark Souls' se conocen, lo primero que suelen escribir, como guiño cómplice, es el mensaje más utilizado del juego. Un mensaje pensado para crear empatía entre los miles de jugadores que en ese momento están sudando la gota gorda, muertos de miedo, y al doblar una esquina, en vez de una criatura horrenda se encuentran un chascarrillo dejado por otro jugador —igual de acojonado que él— a modo de palmada en la espalda, para arrojar un pequeño rayo de luz en sus corazones: "¡Alabado sea el sol!".





El juego de la vida de John Conway

por Fernando Porta

Un autómata celular es una parrilla similar a la de un juego de mesa cualquiera, dividida en celdas las cuales sólo pueden tener un número de estados finitos. Totalmente determinado por unas pocas reglas, el sistema se desarrolla solo, a través de relaciones intrínsecas, de manera que las celdas se transforman rápidamente y su estado va cambiando a lo largo del tiempo. El estado de cada celda es influido por las celdas que le rodean, a las que podemos llamar células vecinas; todas ellas se relacionan entre sí de manera que, según el estado de cada una de ellas, una nueva celda se genere, haciendo que la parrilla se vaya llenando progresivamente según las reglas matemáticas que lo rigen. El impasible espectador sólo observa un progresivo caos del que ha fijado sólo las condiciones iniciales, con el resultado de que un ecosistema con sus propias directrices se levanta ante sus ojos de manera completamente autónoma: una vida completamente artificial.

Estos autómatas celulares han extendido su aplicación desde la informática hasta la criptografía, pero tuvieron su mayor apogeo en la década de los 70 con la publicación del sistema autónomo celular 'Game of Life' de John Conway, el cual se popularizó con la publicación de un problema en una revista científica de la época por parte de Martin Gardener. En él se retaba a cualquiera que se quisiera enfrentar al desafío a que encontrara un patrón que nunca muriera, infinito, de acuerdo a las siguientes reglas: 1) Cada celda tiene dos estados: viva o muerta; 2) Cada celda interacciona con las ocho casillas adyacentes llamadas vecindarios; 3) Si una celda está viva, sobrevivirá el próximo turno si hay dos o tres células vecinas que están vivas. Si no, morirá de sobrepoblación en el caso de que haya más de tres, o de exposición si hay menos de dos; 4) Si una celda está muerta, se mantendrá muerta en el siguiente turno a no ser que tres de sus ocho posibles vecinos estén vivos. De esa manera, una nueva célula nacerá en la siguiente generación.

Aunque este problema nos resulte fácil después de entender las reglas y teniendo un poco de maña a la hora de programar un sistema que replique este comportamiento, en la época se realizaba con un tablero de Go, operándolo de manera manual con todas las limitaciones que la mente humana es capaz de imponernos. Finalmente, se encontraron formas que escapaban a la comprensión de su propio creador: patrones geométricos que se mantienen de forma estacionaria u oscilaban entre dos estados diferentes, y comportamientos que han permitido hasta programar calculadoras.

El sistema ideado por John Conway no es un juego en esencia, aunque su nombre lo indique. Comparte determinadas características intrínsecas a ellos, como la impredecibilidad y la posibilidad de generar resultados muy complejos a partir de un simple conjunto de reglas. Pongamos como ejemplo el 'Tetris': siete tetrominos de diferentes formas y tamaños que bajan de manera constante e inflexi-



ble. Para mantenernos vivos, nosotros, jugadores, tenemos que conseguir que no haya ningún hueco libre en las filas que vayamos formando, desapareciendo éstas en el caso de que lo consigamos. Las diferentes situaciones que se pueden provocar son ilimitadas, incluyendo supuestos que nunca han pasado por la mente del creador, como conseguir sobrepasar la máxima puntuación que el marcador es capaz de generar. El usuario ha conseguido utilizar el sistema a su antojo, extendiéndolo hasta el infinito de acuerdo a unas reglas predeterminadas.

Ahora os pregunto: ¿cuáles son las reglas que rigen los juegos en la actualidad? Son difícilmente discernibles, envueltas en brillos y efectos que nos hacen apartar la mirada de lo que realmente nos debería importar, como se han encargado miles de artículos de recordarnos, ¿no? Se dice también que los juegos se simplifican cada vez más, pero ¿realmente es así? ¿No los estamos haciendo cada día aún más complejos, determinados a apagar cualquier chispa de impredecibilidad gracias a sus *scripteos*, cinemáticas o elecciones predeterminadas? Incluso un juego que debería ser aleatorio y simple como 'Candy Crush' está programado de tal forma que tengas que desembolsar una constante cantidad de dinero si quieres avanzar a ritmo ligero. Con el multijugador pasa más de lo mismo. Cualquier atisbo de aleatoriedad no viene determinado por el propio juego, aquél que tiene que facilitarla, sino que es el propio jugador a través de su habilidad el que apoya el componente de sorpresa; el caso de los modos individuales ya es harina de otro costal. Hemos perdido la capacidad de experimentar el síndrome de Stendhal de manera continua: como el juego de la vida, la industria del videojuego se ha convertido en una célula cercana a la muerte por sobrepoblación, rodeada por el diseño pasillero, el dinero que no deja de entrar en sus arcas y los focos cegadores, distracciones que no permiten ver los obstáculos de un camino cada vez más pedregoso, sabedor de que hará estallar la burbuja tarde o temprano.

Pero ¿cómo podemos arreglar esto? Parece una situación sin vuelta atrás en una industria multimillonaria que no está por la labor de abandonar esos enormes laboratorios de psicología en los que se han convertido los estudios de desarrollo. La respuesta quizás se encuentra echando la vista atrás, en un pasado no tan lucrativo pero más sencillo, tan fácil como las propias reglas de Conway y su juego de la vida. Quizás es que sólo debamos dejar que la simpleza vuelva a aflorar, que de nuevo produzca resultados inesperados que ni vosotros, desarrolladores, pudisteis predecir. Quizás debamos bajar del púlpito todos juntos, quitarnos las gafas de pasta con las que filtramos el mundo y volver a contemplar ese campo infinito, en el que podemos retozar sin miedo a la regañina sobre los límites que podemos traspasar. Como si fuéramos un héroe cualquiera, volvamos a esa infancia en la que la aldea era nuestro mundo, y nosotros, críos irresponsables que jugaban al juego de la vida.

Pónmelo difícil

por Pablo Saiz de Quevedo

Cuando nos enseñan, desde bien pequeños, que la fórmula para la felicidad reside en perseguir nuestros sueños, nuestros bienintencionados tutores olvidan indicar un pequeño detalle de cómo funciona ese truco: que la felicidad que lograremos vendrá no de la consecución del objetivo, sino de la sensación de triunfo que nos embargará ante cada dificultad superada y ante cada hito conquistado. En el momento en que uno llega a la meta buscada sin esfuerzo, se siente vacío, sin comprender por qué no rebosa del júbilo prometido, y temeroso al tiempo de mostrar al mundo lo frío que le deja estar *en la cumbre*. Conocer y entender ese detalle es clave para aplicar la fórmula y ser felices en nuestras vidas.

¿Y qué tiene que ver eso con los videojuegos? Mucho, dado que los mismos, en su concepción tradicional, son carreras de múltiples obstáculos (enemigos, trampas, enigmas) en pos de la condición de victoria, sea de ese nivel en concreto o del juego. Si los obstáculos no ponen a prueba nuestras capacidades, ¿qué diversión vamos a sacar del juego? El medio ha evolucionado lo suficiente como para presentar fuentes de disfrute alternativas, algunas lo bastante potentes como para quitar importancia a esto, pero la mayoría de juegos siguen requiriendo un desafío base lo bastante complicado como para obligarnos a poner en liza nuestros reflejos e ingenio... sin pasarse por el otro extremo y frustrarnos con situaciones casi imposibles de superar.

Pero aquí surge otro pequeño problema: unos jugadores son más hábiles que otros, como es natural, y pueden enfrentarse a niveles de dificultad más elevados, considerándose en consecuencia *superiores* a los jugadores menos hábiles. Es algo que todos hemos visto/sufrido en nuestro años mozos en mayor o menor medida: las jerarquías en el patio de colegio basadas en quién era mejor jugando a tal o cual videojuego, y los aires de superioridad que mostraban los que ocupaban la cúspide del escalafón. Tal idea todavía deja su huella en los comportamientos actuales: véase el desprecio que los jugadores *hardcore* profesan a los *casuales*, basado en la consideración subyacente de que estos últimos juegan a juegos *facilitos* porque carecen de habilidad para atreverse con los *de verdad*, o la manera en la que los participantes en partidas multijugador en red ritualizan la humillación de aquellos a los que vencen (el famoso *teabagging*).





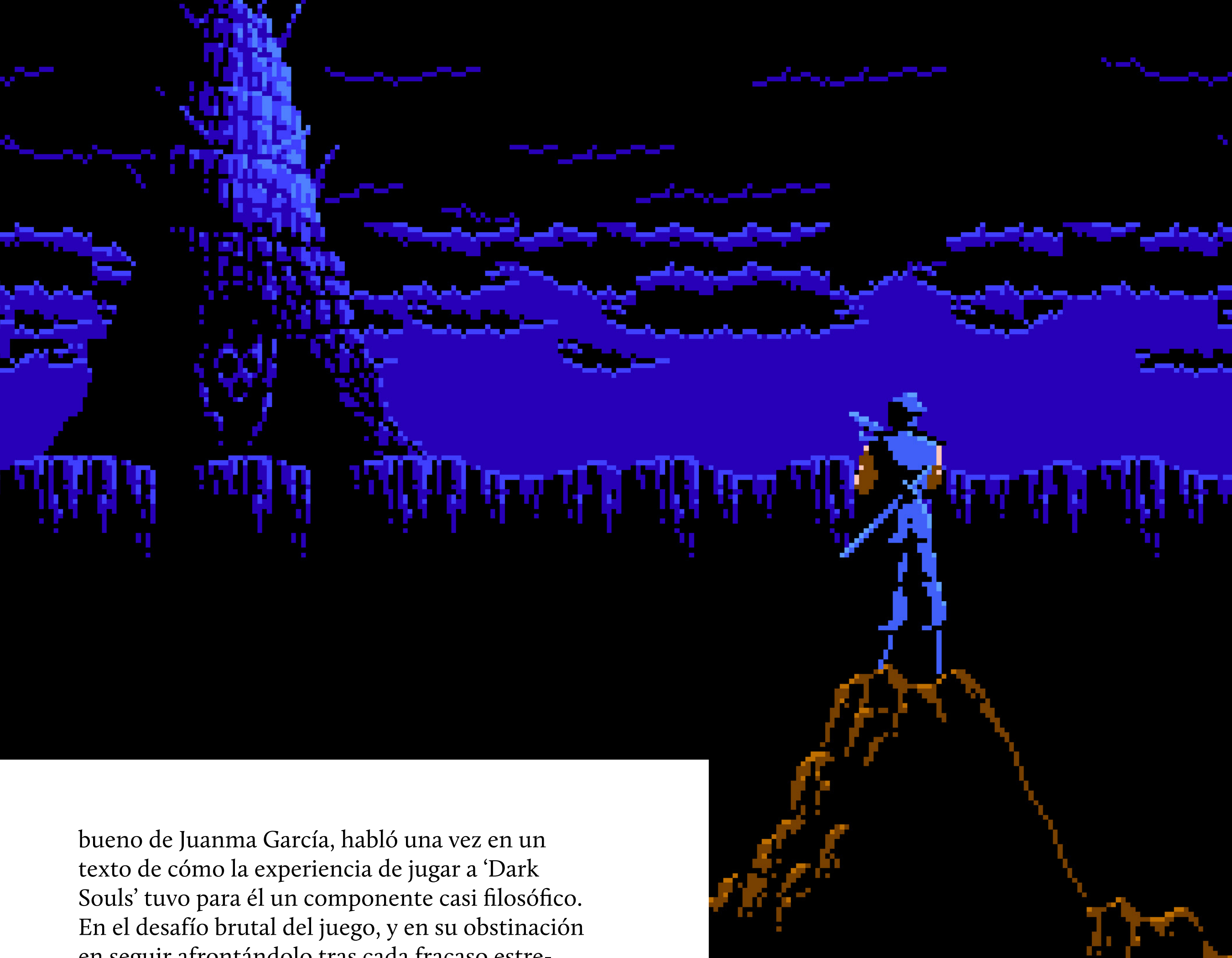
De nuevo hay una cláusula en letra pequeña que olvidamos leer, y de nuevo nuestro descuido nos lleva a malinterpretar las cosas.

En 'El arte de la guerra', libro de cabecera de ejecutivos y políticos de todo el mundo occidental, Sun-Tzu hablaba a través de diversos aforismos de cómo el verdadero adversario de un general no es el ejército que se le enfrenta en el campo de batalla: es él mismo. Ese principio filosófico es también el que sirve de base a todas las escuelas de artes marciales orientales, y que en el deporte olímpico se resume en la frase *citius, altius, fortius*: más rápido, más alto, más fuerte. La primera competición es con uno mismo, y eso vale tanto para el deporte y la guerra como para los videojuegos.

Porque sí, es posible que yo tenga más reflejos y destreza que tú, y que pueda superar sin sudar a jefes finales que a ti te dan hasta taquicardias. ¿Y qué? A lo mejor tú eres tan ingenioso y culto que resuelves los puzles de aventuras gráficas y *survival horrors* varios como quien hace el crucigrama de un periódico de provincias, cuando a mí me provocan hemorragias cerebrales. ¿Y? En un juego de un solo jugador, y fuera de torneos oficiales o competiciones por hacer el *speedrun* más rápido, poco nos debería importar hacerlo mejor o peor que el de al lado: lo único que importa es hacerlo mejor que nosotros mismos, poner a prueba nuestros límites y disfrutar con ello.

¿No es para eso para lo que están los niveles de dificultad en los juegos? Pues claro que sí. ¿Eres alguien inexperto o que no ha desarrollado (tal vez porque no puede) los talentos necesarios para progresar en el juego en la dificultad por defecto? Ponlo en *Fácil*, y al diablo lo que piensen los demás. ¿Te has vuelto tan experto en el género al que pertenece el juego en general, o en el propio juego en particular? No se hable más: ponlo en *Difícil*, o incluso más allá. No busques compararte a nadie, porque esto no es una carrera, o al menos no contra otros rivales. Eres tú, probándote ante la máquina, encontrando cuál es la zona en la que tus destrezas son puestas al límite y usándolas, y subiendo la dificultad o buscando un nuevo reto cuando ya has dominado el previo.

Uno de los compañeros de nuestro *staff*, el



bueno de Juanma García, habló una vez en un texto de cómo la experiencia de jugar a 'Dark Souls' tuvo para él un componente casi filosófico. En el desafío brutal del juego, y en su obstinación en seguir afrontándolo tras cada fracaso estrepitoso, encontró la reafirmación de su persona y la demostración de que podía afrontar penurias casi insuperables... y conquistarlas. Y yo, aunque nunca haya llegado a ese extremo, reconozco que no pocas veces juego persiguiendo una revelación similar, tal vez sin darme cuenta de que ya la experimenté cuando, siendo apenas un adolescente, conseguí completar el famoso 'Battletoads' de NES.

¿Estoy viendo más de lo que hay? Puede. Pero ¿no es más interesante perseguir esa especie de comprensión superior que ser el más *kie* en una charleta de críos inseguros? Yo, si tengo que elegir, lo tengo claro. Así que, querido juego, pónmelo difícil, aunque ese *Difícil* sea el *Muy Fácil* de otro; que yo no busco el aplauso de otros, sino el propio orgullo de ir más allá de lo que creía ser capaz de hacer.


PRESS START
GAME OVER
A
B
A
B

En busca del tiempo perdido

por Israel Fernández

ILUSTRACIÓN: MIQUEL RODRÍGUEZ

Uno se queda mirando por unos segundos el cronómetro y percibe toda la épica que rodea al reloj: cazador y cazado, aquello que obtenemos y aquello que perdemos, una negociación con la fecha de caducidad al límite, una bomba a punto de estallar. La primera vez que una empresa de marketing usó la típica cuenta regresiva para presentar un producto, fue una innegable genialidad: al fin y al cabo, programaban un lanzamiento en términos físicos. Ahora cerramos la pestaña del navegador a los pocos segundos. El tiempo, como divisa, permuta de valor constantemente; el tiempo es una institución privada. Y se nos está acabando.

Cuando un *developer* se obsesiona por justificar el valor de nuestro tiempo, entendiendo que el jugador actual se encuentra en un estatus social distinto —que creció y su vida adquirió muchas más responsabilidades—, usualmente lo que ofrece es un videojuego desmembrado y remendado con multitud de capas: un producto pensado para satisfacer de manera inmediata a un *target* impersonal, ludificando acciones rutinarias. Cuando 'Dragon Age: Inquisition' fue presentado con la coletilla «la historia principal puede llevarnos unas cuarenta horas», puso de manifiesto dos situaciones: que el pulso del juego se medía por cantidad y no por calidad, y que todo un espectro de jugadores quedaba irremediablemente fuera de su radio. No parecen entender que poco tiempo significa implícitamente 'tiempo de calidad'. El cómo legitimemos el tiempo, bien en cápsulas inmediatas para trayectos en metro como 'Threes!', 'OlliOlli' o 'Peggle', bien mediante experiencias transcendentales en una tarde de sofá como 'Journey', 'Portal' o 'The Vanishing of Ethan Carter', o bien a través de maratones nocturnas contra especialistas en 'DOTA II', 'LoL' o 'CoD: Advanced Warfare', es nuestro problema. El problema es que, generalmente, no disponemos de tiempo ni para tomar decisiones. Simplemente, nos vamos adaptando.

Frente a los vídeos de presentación de treinta minutos de la pasada generación, los tutoriales son cada vez más frenéticos: un primer capítulo efectista o un episodio piloto a mil revoluciones, donde se demuestra que el hombre aprende mejor bajo presión, asociando ágilmente las reglas para sobrevivir. Después aparece el síndrome del vacío, y la premisa no puede mantener el ritmo hasta que muere desinflada por el automatismo. El desarrollador se conforma con haber captado la atención y lograr que, en ese constante proceso de reiteración y porciones minúsculas de zanahoria,



estemos lo bastante enganchados como para seguir unas semanas más, amortizando la inversión. Nadie puede condenar nuestra decisión, excepto nosotros mismos. La expresión *guilty pleasure* señala hacia ese punto; aparte de un claro síntoma de hipocresía, es la constatación de que «hemos disfrutado aun sabiendo que no merecía la pena». Hemos confirmado que nuestro tiempo no valía una mierda.

La actual brecha generacional ofrece otra lectura interesante: en mi infancia, nunca valoré el tiempo, porque disponía de él a patadas. Podía elegir entre jugar al fútbol, leer tebeos, salir con la bici, machacar records en mis primeras portátiles, lo que quisiera. Sumemos eso a la percepción que tiene un crío de su entorno y *voilà*, todo un universo de posibilidades. Pero ahora mis hijos arrastran una tonelada de deberes diarios por culpa de la pésima gestión del calendario escolar, clases particulares cuatro de cada cinco días, y un puñado de actividades que simplifican eso de ir a visitar a la abuela con un «nos tenemos que ir yendo». Hemos acelerado tanto el ritmo que casi hemos olvidado respirar. Un homínido adulto no dedicaba más de veinte horas a la semana a cazar. El resto del tiempo estaba descubriendo el mundo. Quizá de ahí la *culpabilidad*: no podemos huir, y pagamos un precio caro.

Desde que el hombre adquirió conciencia de sí mismo, advirtió que era esclavo de la vida que le había tocado vivir. El libre albedrío comprende la observación y la tolerancia de las acciones que nos afectan. El hombre descubrió la ficción por medio de la realidad: componiendo salmos, diseñando herramientas, vitoreando a sus héroes. Y no es tanto una opción escapista como la crítica y analítica de nuestro presente, la revisión —bien apacible, bien esquizoide— de nuestra existencia. El hombre, al final, es profeta de sus propias promesas y amanuense de aquellas no realizadas, constatando que toda ficción alberga realidad vivida o deseada. Todos nos rendimos ante la épica de la realidad, porque el hombre es hijo de la ficción del padre.

Hace unas semanas, un programador amigo mío me preguntó, en uno de esos formularios Google para ahorrar *brainstorming*, a qué quería jugar. No a qué estaba jugando, sino a qué me gustaría dedicar ese poco tiempo, necesario para mi salud mental: el juego perfecto. Lo pensé. Juegos como 'Assassin's Creed: Unity', con su plétora de cosas por hacer, se me antojan huecos, pero ahí figuran sus cuarenta horas. 'Destiny' me amansa con mesmerizantes repeticiones, para después recordarme la inutilidad de su función, durante otras cuarenta. Algo ligero y breve, pero delicioso, una hamburguesa gourmet: ¿'Braid' quizá? En ese instante, recibí una solicitud de 'Candy Crush' que borré con la misma velocidad que tardé en acudir al aviso. Tic-tac, responda otra vez. Y recordé todas esas familias que juegan sin prejuicios a productos considerados "basura". Imagino que no hay una respuesta correcta, que todo depende del momento: somos omnívoros culturales devorando siglos de conocimiento concentrado en paquetes de datos WiFi. Otro aviso, esta vez preguntándome si tengo la respuesta. Y encuentro la respuesta: me gustaría salir con la bici, o leer tebeos, o cualquier cosa, pero sin preocuparme por lo que estoy haciendo, por lo que viene después. Pero no hay tiempo recobrado, ya se han barrido las novelas no leídas y ya han ardido las películas no vistas. Fin.

Uno se queda mirando por unos segundos el cronómetro y percibe toda la épica que rodea al reloj: su devenir circular, su claqueteo aún analógico, embelesando los sentidos, acompasando la respiración. El tiempo se ha ido aunque no ha dejado de pasar. Juguemos entonces a algo, a lo que sea, pero ya.


GAMEREPORT
VIEJOS AMIGOS
NUEVOS RECUERDOS
GAMEREPORT
NINTENDO

